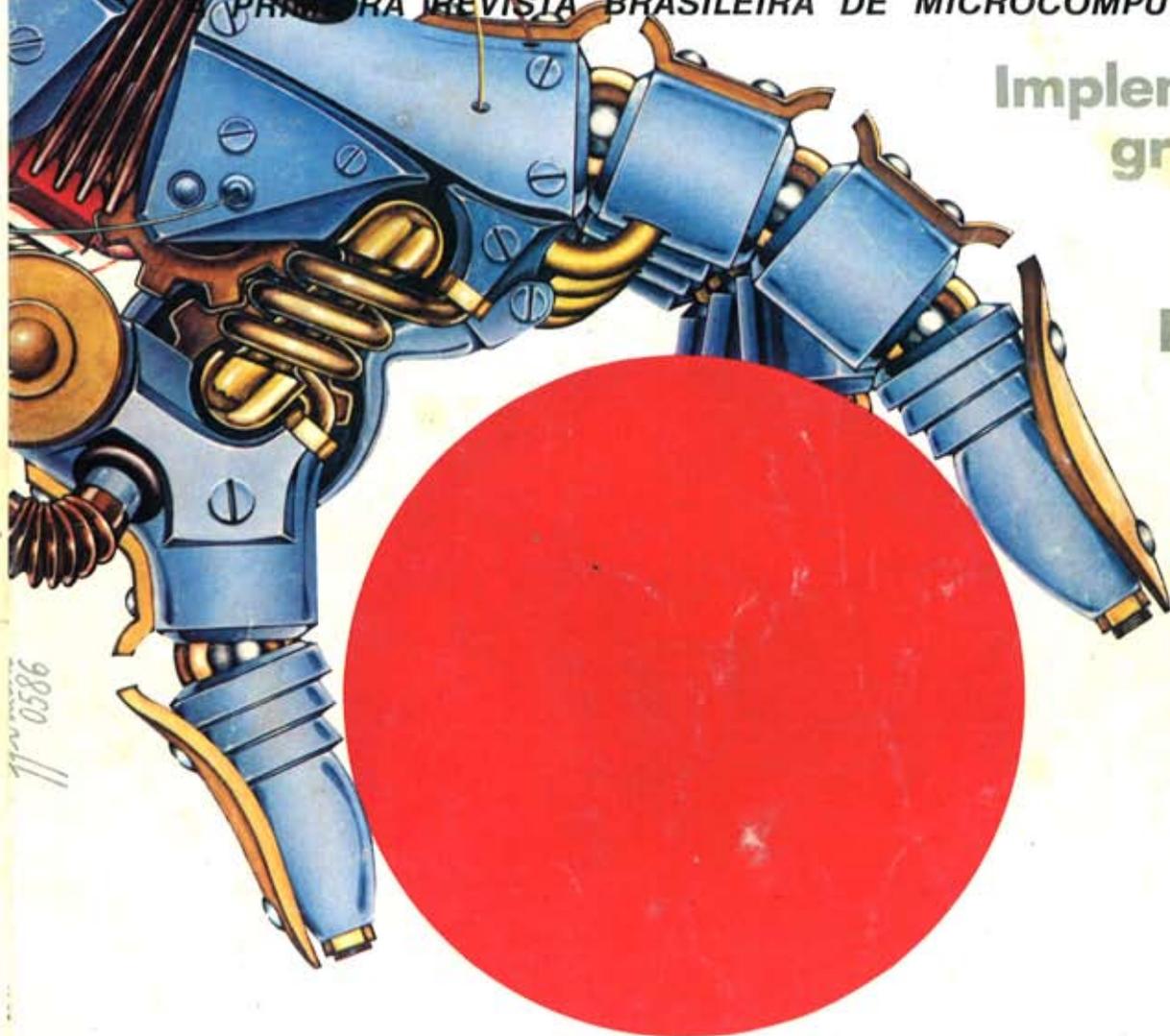


Micro Sistemas

PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

Implemente
gráficos
no
Turbo
Pascal



9850
11

JAPÃO

Projetos para o futuro

SUMÁRIO

- 6** SUPER TELAS
Neste artigo Nelson Santos apresenta rotinas em Assembler para armazenar e recuperar telas em alta resolução no TK90X.
- 10** MSX: OS LIMITES DA COMPATIBILIDADE
Henrique de Figueredo Luz discute neste artigo os problemas da compatibilidade nos representantes nacionais da linha MSX.
- 14** AVARIA/BAS
Programa de autoria de Fabio Zicker para o cadastramento de provas, arquivos ou pesquisas de opinião de TRS-80.
- 22** JAPÃO: O FUTURO CHEGOU
Reportagem sobre os aspectos culturais, a indústria e, especificamente, a avançada tecnologia japonesa.
- 31** DISASSEMBLER
Módulo operacional, criado por Marcos Saito, visando ampliar os comandos e aplicações do Micro Bug. Linha 2 x 81.
- 32** SISTEMA DE CONTABILIDADE LOGCONT
Esta matéria de Ivan Camilo da Cruz inaugura um novo serviço em MICRO SISTEMAS: o MS Destaque. Vale a pena conferir.
- 52** COMANDO DRAW EM SEMIGRÁFICOS
Celso Bressan mostra em seu artigo, para a linha Color, como implementar o comando DRAW nos modos semigráficos.
- 56** PROGRAME BEM, SEM DESPERDÍCIOS!
Artigo de João M. Gonçalves com técnicas que podem ajudá-lo a criar programas BASIC eficientes e econômicos no ZX81.
- 62** GRÁFICOS NO TURBO PASCAL
Antonio S. Guimarães inicia uma série na qual ensina como implementar gráficos no TURBO Pascal. Linha Apple.

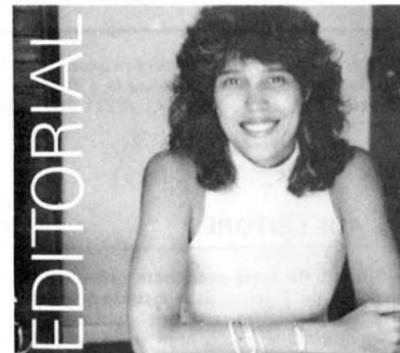
BANCO DE SOFTWARE

- | | |
|-----------------------|------------------------------|
| 35 PREGÃO | 44 MODIFICANDO CARACTERES |
| 36 MISSÃO ALFA | 45 JESUS, ALEGRIA DOS HOMENS |
| 38 ROTULADOR DE FITAS | 46 MÚSICA NO APPLE |
| 41 BAGUNCINHA | 51 EXPERTRON |
| 42 VIDEOCOP | |

SEÇÕES

4 CARTAS	28 HARDWARE	60 MICROFICHA
8 XADREZ	34 SOFTWARE	66 LIVROS
18 BITS	44 MENSAGEM DE ERRO	66 ÍNDICE DE ANUNCIANTES
	58 DICAS	

CAPA: José Herádio Silva



Nesta edição de junho, MICRO SISTEMAS traz uma interessante reportagem sobre o Japão e seus projetos de avançada tecnologia. Além disto, procuramos refletir sobre as características culturais deste povo, que possibilitaram a reviravolta: de um país devastado pela guerra a uma das maiores potências da atualidade, admirada pelos povos ocidentais que deveriam meditar sobre os ensinamentos que sua sabedoria milenar nos impõe.

No Japão, país capitalista que guarda profundos valores humanitários, o espírito nacionalista se traduz em trabalho de equipe; a ordem é unir esforços. Assim é que empresas concorrentes conseguem juntar-se em projetos comuns de pesquisa, incentivadas por um Estado participante, e avançar a ponto de pôr em risco até a sólida hegemonia tecnológica dos EUA. Problemas existem, e o desenvolvimento de software é o mais grave deles — o que será abordado em edição futura. No entanto, com união e trabalho, os japoneses estão conseguindo superar as dificuldades impostas por sua língua.

Para nós, esta deve ser uma grande lição, justo no momento em que fala-se em organizar e legislar o mercado brasileiro de programas para computadores. Nesta hora, tanto podem ser tomadas medidas práticas e realistas como podem criar-se mais entraves e rituais burocráticos que em nada ajudarão ao setor e ao usuário. Ao contrário, coisas como registros obrigatórios e restrições a pacotes consagrados como padrões internacionais constituem perda de dinâmica, atraso garantido e controle policial, quando o tema comercialização e uso de software requer mais cultura e discernimento de nossos usuários, com o devido incentivo às universidades e empresas nacionais que trabalham no desenvolvimento de soluções próprias.

O que é lamentável, contudo, é que justo agora os que deveriam estar direcionando uma discussão apropriada da questão parecem não se entender. O MCT diz ter concluídos documentos e propostas de lei que a SEI demonstra ignorar. E a Assespro — única entidade representativa das software-houses e bureaux — ao invés de se movimentar para congregarem também os empresários das micro soft-houses, representantes de best-sellers estrangeiros, etc, de modo a tornar a discussão mais ampla, perde-se em briguinhas de poder e provocações bairristas, que bem demonstram a total incapacidade que temos de contornar as desavenças particulares em prol dos interesses nacionais. Tal atitude nacionalista (não confundir com demagogia), justamente o que nos falta, é o que os japoneses têm de sobra. E que os tem levado a um sucesso inegável em variados aspectos.

Alda Graup



Disprosoft: um programa envolvente para seu MSX

A Disprosoft pensou nos mínimos detalhes para lançar o máximo em programas para MSX. São inúmeras opções envolventes em jogos animados e inteligentes, programas com aplicações comerciais, profissionais, educacionais e utilitárias. Programas inéditos, em português, com perfeita entrada em seu MSX, garantia e controle de qualidade. MSX da Disprosoft: nas melhores lojas, o programa que vai envolver você.



DISPROSOFT
SEMPRE UM GRANDE PROGRAMA.
TROPIC INFORMÁTICA LTDA.
Caixa Postal 16441 - S.P. - CEP 02599

- | | | | |
|--|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ■ Aprendendo a contar I ■ Editor de Sprites ■ Desenhista ■ Pacotão - Cx\$ ■ Psycho ■ Caça Fantasmas ■ Copa do Mundo de Futebol ■ Rola - Pedras ■ Pesadelo ■ 7ª Dimensão | <ul style="list-style-type: none"> ■ Spider ■ Homem das Cavernas ■ Zexas ■ Guerra Estelar ■ Guarda Itasandorios ■ Super - Portas ■ Inundação ■ Alfa - Star ■ James Bond ■ Jeca Bomba | <ul style="list-style-type: none"> ■ 2ª Guerra Mundial ■ Yie Ar Kung Fu II ■ Goonies ■ Alcatraz ■ Alfa Squadron ■ Lode Runner II ■ Voley Ball ■ Kung Fu ■ Eddy II ■ Elevator Action | <ul style="list-style-type: none"> ■ Golf ■ King's Valley ■ Coelho Maluco ■ Warroid ■ Happy Fret ■ Estrada de Ferro ■ Tênis ■ Dragon Slayer ■ Pac-Man |
|--|--|---|--|

Micro Sistemas

EDITORA/DIRETORA RESPONSÁVEL:

Alda Surerus Campos

ASSESSORIA TÉCNICA

Roberto Quito de Sant'Anna;
Antonio Carlos Salgado Guimarães;
Luiz Antonio Pereira; Cláudio José Costa

CPD: Divino C. R. Leitão (coordenação); Pedro Paulo Pinto Santos.

REDAÇÃO: Graça Santos (Subeditoria); Stella Lachtermacher; Mônica Alonso Monçores; Carlos Alberto Azevedo; Luiz Alberto M. Prado.

COLABORADORES: Aldo Naletto Jr.; Alvaro de Filippo; Amaury Moraes Jr.; André Koch Zielasko; Antonio Costa Pereira; Ari Morato; Cláudio de Freitas Bittencourt; Evandro Mascarenhas de Oliveira; Geraldo Simonetti Bello; Heber Jorge da Silva; Ivan Camilo da Cruz; João Antônio Zuffo; João Henriques Volpini Mattos; José Carlos Niza; José Ribeiro Pena Neto; Lívio Pareschi; Luciano Nilo de Andrade; Luis Carlos Eras; Luis Carlos Nardy; Marcel Gamelaire de Albuquerque; Marcel Taisse da Fontoura; Mauricio Costa Reis; Marcelo Renato Rodrigues; Mário José Bittencourt; Nelson Hisashi Tamura; Nelson N. S. Santos; Newton D. Braga Jr.; Paulo Sérgio Gonçalves; Rizieri Maglio; Rudolph Horner Jr.; Sérgio Veludo.

ARTE: Claudia Duarte (coordenação); Leonardo Santos (diagramação); Maria Christina Coelho Marques (revisão); Wellington Silveira (arte-final).

ACOMPANHAMENTO GRÁFICO: Fábio da Silva

ADMINISTRAÇÃO: Janete Sarno

PUBLICIDADE:

São Paulo:

Geni dos Santos Roberto
Contato: Paulo Gomide; Irani Cardoso
Tels.: (011) 853-3229, 853-3152

Rio de Janeiro:

Elizabeth Lopes dos Santos
Contatos: Regina Gimenez; Georgina de Oliveira
Tel.: (021) 262-6306.

Minas Gerais:

Sidney Domingos da Silva
Rua da Bahia, 1148 - sala 1318
CEP 30.000 - Belo Horizonte - Tel.: (031) 222-5104

Porto Alegre:

AURORA - ASSESSORIA EMPRESARIAL LTDA.
Rua dos Andradas, 1155 - Grupo 1606 - 16º andar
Tel.: (0512) 26-0839

CIRCULAÇÃO E ASSINATURAS:

Ademar Belon Zochio (RJ)
José Antônio Alarcon (SP) - Tel.: (011) 853-3800

COMPOSIÇÃO:

Studio Alfa, Coopim

FOTOLITO:

Organizações Beni e Juracy Freire

IMPRESSÃO:

JB Indústrias Gráficas

DISTRIBUIÇÃO:

Fernando Chinaglia Distribuidora Ltda.

Tel.: (021) 268-9112

ASSINATURAS:

No país: 1 ano Cz\$ 140,00

Filiada ao
IVZ

Os artigos assinados são de responsabilidade única e exclusiva dos autores. Todos os direitos de reprodução do conteúdo da revista estão reservados e qualquer reprodução, com finalidade comercial ou não, só poderá ser feita mediante autorização prévia. Transcrições parciais de trechos para comentários ou referências podem ser feitas, desde que sejam mencionados os dados bibliográficos de MICRO SISTEMAS. A revista não aceita material publicitário que possa ser confundido com matéria redacional.

ATI

MICRO SISTEMAS é uma publicação mensal da Análise, Teleprocessamento e Informática Editora Ltda.

Endereços:

Rua Oliveira Dias, 153 - Jardim Paulista - São Paulo/SP - CEP 01433 - Tels.: (011) 853-3800 e 881-5668 (redação)

Av. Pres. Wilson, 165 - grupo 1210 - Centro - Rio de Janeiro/RJ - Tel.: (021) 262-6306

cartas

O sorteado deste mês, que receberá uma assinatura anual da revista MICRO SISTEMAS, é Glaciene Pereira Tavares, de Maceió - AL.

DÚVIDAS SOBRE DGT-1000

Posso um equipamento DGT-1000 com 48 Kb e um drive, tenho algumas dúvidas e gostaria de esclarecê-las. Gostaria que me informassem se existe um manual que explique os comandos do DIG-DOS, pois o manual que o acompanha não demonstra nem a metade dos comandos apresentados pelo comando LIB do DIG-DOS. Também desejo saber se há algum outro sistema operacional que rode no DGT (diferente do CP/M e do DIG-DOS).

Pretendo adquirir programas em linguagem de máquina nos Estados Unidos e gostaria de saber se os programas para o TRS-80 modelo I rodam perfeitamente no DGT e se o sistema operacional do TRS-DOS é compatível com o DIG-DOS. Quero saber ainda qual a velocidade de transferência para a fita no TRS e se ela é compatível com a velocidade de transferência do DGT.

Por último, desejo saber quais os sistemas operacionais compatíveis com o DIG-DOS. Alessandro Zimmer
Rio de Janeiro - RJ.

Prezado Alessandro, conforme fazemos habitualmente, enviamos sua carta a Digitus e recebemos a seguinte resposta:

"Com relação ao manual do DIG-DOS 100, informamos que há disponível um manual (em inglês) do NEW-DOS, compatível com o DIG-DOS 100 utilizado em seu microcomputador. Através dele, você descobrirá que o DIG-DOS é um Sistema Operacional com muitos recursos, e que por isso foi selecionado pela Digitus para ser implementado no DGT-100/1000. Na realidade dispomos de outro Sistema Operacional, o DIG-DOS 10, compatível com o TRS-DOS do TRS-80 americano, mas ele é muito inferior em recursos e capacidade ao DIG-DOS 100.

Para que os programas adquiridos nos EUA rodem no DGT-100/1000, eles devem ser baseados no NEW-DOS 2.0. Entretanto, deve-se observar que programas em linguagem de máquina com acesso direto aos drives (independente do suporte do sistema), não rodam, pois o TRS-801 tem drives de densidade simples, e o DGT-100/1000 funciona com drives de densidade dupla, e o DIG-DOS foi alterado para isto. Portanto, um acesso ao disco que não seja através do Sistema Operacional não funcionará. Também deverão ser evitados programas que acessam a RS-232C, pois no DGT-100/1000 ela foi bem melhorada em relação à original, mas precedeu-se a compatibilidade em alguns pontos. No restante, programas no NEW-DOS II em BASIC que não utilizam rotinas de máquina funcionarão bem em seu micro.

O seu DGT-1000 pode ler e gravar fitas casete nas velocidades de 2000 ou 500 bauds, selecionável por software (vide manual de BASIC e manual de operação). Como não existe a velocidade de 2000 bauds nos TRS-80 americanos, você poderá adquirir fitas na velocidade de 500 bauds, que poderão ser lidas pelo seu micro.

Informamos finalmente que você poderá remeter para a Digitus seu nome e endereço para receber o Informativo Digitus, que enviamos a nossos usuários cadastrados com informações interessantes sobre nossa linha de produtos. Para esclarecer qualquer dúvida, bem como

solicitar manuais, você poderá procurar, no Rio de Janeiro, nossa filial localizada à Rua Barata Ribeiro, 391, sala 404, tel.: (021) 257-2960, Copacabana.
Marcos Birchal de Mora
Diretor Comercial - Digitus.

SOS AOS LEITORES

Preciso de uma prancheta gráfica e outros softwares do Macintosh e gostaria que possíveis fornecedores entrassem em contato comigo. Quero manter contato com usuários deste micro, para troca de correspondência e programas e desejo ainda o endereço do Clube Macintosh, em Brasília.

Sou fanático por neuro-oftalmologia e preciso contatar colegas que estejam procurando, como eu, desenvolver programas nessa área. Meu endereço é Praça Wenceslau Braz, 100, CEP 37.500.

Antonio N. Gonçalves (Itajubá - MG).

MS AGRADECE

Simplemente excelente o artigo do Pierre Lavelle, "Cópia de Programas: Ataque". Só lamentei muito não possuir um TRS-80, para usar as dicas do Léon contra os "Piratas de Programas". Será que ele poderia adaptá-las para o CP 400, TRS-80 Color e compatíveis?

Tenho um CP 400 e gostaria de trocar idéias com usuários desta linha. As correspondências podem ser enviadas para a Rua Areolino de Abreu, 1349, 5º andar, CEP 64000.
Francisco Soares da Silva
Teresina - Piauí.

CORRESPONDÊNCIAS

Sou assinante desta conceituada revista e gostaria de parabenizá-los pelo curso de FORTH, de Antonio Costa Pereira.

Estou organizando um clube de usuários de lógica Sinclair e MSX; os interessados podem trocar informações comigo através do seguinte endereço: Alameda das Crisandálias, 532, Cidade Jardim, CEP 13560.
João Paulo Cavalheiro (São Carlos - SP).

Estou fundando um clube para troca de programas entre usuários de ZX81; TRS-80; Apple; ZX Spectrum; TRS-Color; MSX e Sharp (micros PC-1500). Para tornar-se sócio, envie nome e endereço completos; data de nascimento; telefone; micro que possui e um programa para o micro em questão (listagem).

Para cada programa enviado, você terá direito a outro (à sua escolha). Enviaremos, assim, após o recebimento de sua carta, uma lista de programas sempre atualizada, para que você indique qual deseja obter. Cartas para a Av. Dionísio Lothário Chassot, 463, CEP 99490.
Wilson Afonso (Tapera - RS).

N. R.: Em virtude da grande quantidade de cartas que temos recebido, passaremos, a partir deste mês, a sortear a assinatura entre todos os leitores que nos escreveram, e não apenas entre aqueles que participaram desta Seção.

Envie sua correspondência para: ATI - Análise, Teleprocessamento e Informática Editora Ltda., Av. Presidente Wilson, 165/gr. 1210, Centro, Rio de Janeiro/RJ, CEP 20030, Seção Cartas/Redação MICRO SISTEMAS.

O que faz uma empresa crescer são grandes idéias.



Até hoje, as empresas dispunham de duas opções para sua informatização: utilizar grandes computadores, o que significa grandes investimentos e a garantia de soluções completas e duradouras, ou Microcomputadores, de custos menores, mas cujas limitações de capacidade e crescimento comprometem o resultado final, causando frustrações.

Agora isto é passado com o lançamento do Supermicrocomputador M1001-Slim, a grande idéia que vai revolucionar a automação das empresas de pequeno e médio porte e auxiliar na descentralização de serviços das grandes empresas.

O M1001-Slim, de 16/32 Bits e capacidade multiusuário/multitarefa, foi desenvolvido para operar com até 5 terminais. Ele é o mais novo membro da família de Supermicros M1001 da Medidata, o que lhe garante uma completa biblioteca de aplicativos administrativos e gerenciais amplamente testados e recursos inéditos como o Tele-Suporte.

E por ser da Medidata, uma

empresa que acumula 10 anos de experiência no fornecimento de soluções de informática, sua empresa tem a certeza de contar com serviços de manutenção e suporte totais, reconhecidos como os de melhor nível da indústria nacional, sem que tenha que pagar a mais por isso.

M1001
Slim

E, na medida que a sua empresa cresce, você conta com opções de expansão, com aproveitamento dos seus investimentos em software e periféricos, graças à compatibilidade do M1001-Slim com os demais computadores da Medidata: o Micro M-XT, também compatível com o IBM-PC/XT, o Supermicro M1001, para até 16 terminais e os Minicomputadores M2001 e M3001 para até 64 terminais.

Conheça o Supermicro M1001-Slim. Mais uma grande idéia da Medidata.

medidata
a lógica sob medida

Rio (021) 542-3737
São Paulo (011) 288-3522, até 30/05.
A partir de 1/06, 523-0960
Campinas (0192) 31-0903
B. Horizonte (031) 226-5719 e 226-5045
Brasília (061) 225-6745
Salvador (071) 233-1512
P. Alegre (0512) 42-8530

SUPERMICRO M1001 SLIM DA MEDIDATA.

Esta é uma boa hora para se aprender a armazenar e recuperar telas em alta resolução no TK90X com algumas rotinas em Assembler.

Super telas

Nelson N. S. Santos

Com duas rotinas simples e pequenas em linguagem de máquina, será possível produzir efeitos de tela impossíveis de serem obtidos em BASIC.

A primeira das rotinas arquiva uma tela completa em alta resolução (incluindo os atributos de cor), e a segunda a recupera, reimprimindo-a de maneira aparentemente instantânea.

Para arquivar a tela de alta resolução, são necessários quase 7 Kb. Assim sendo, se você tem um TK90X de 16 Kb de RAM, vão lhe sobrar apenas 2 Kb para o programa BASIC, pois 14 Kb de sua RAM serão ocupados pelos arquivos de tela — o usual e o seu novo arquivo. Se seu TK90X tem 48 Kb, então não há grandes problemas, pois vão lhe sobrar 34 Kb para seu programa BASIC.

Super telas está escrito para micros com 48 Kb de RAM. Se você tem apenas 16 Kb, consulte a lista de alterações no final desta matéria.

Começaremos o programa BASIC com CLEAR 56999, para reservar a área de endereço 57000 em diante para a rotina em si e para o arquivo.

A rotina de armazenamento da tela é:

```
LD HL, 16384      21 00 40      33 0 64
LD DE, 57088      11 00 DF      17 0 223
LD BC, 6912       01 00 1B      1 0 27
LDIR              ED B0       237 176
RET               C9          201
```

Vamos entender. Para usar LDIR, que é uma instrução de transferência de blocos, HL deve conter o endereço de partida. Este é 16384, o início do arquivo de tela do micro. DE deve conter o endereço de destino (impossível esquecer: DEstino);

escolhemos 57088 como início do nosso arquivo (223 x 256 = 57088). BC deve conter o número de bytes a serem transferidos (fácil de guardar): BC = Byte Counter. Este número é 24 x 32 x 8 (tela de alta resolução) + 24 x 32 (atributos de tela) = 24 x 32 x 9 = 27 x 256 = 6912.

LDIR é uma das mais poderosas instruções do Z80. Ela realiza LD (DE), (HL), seguido de INC HL, INC DE e DEC BC; e repete este ciclo até que BC seja zero.

A rotina de recuperação da tela é quase igual. Veja:

```
LD HL, 57088      21 00 DF      33 0 223
LD DE, 16384      11 00 40      17 0 64
LD BC, 6912       01 00 1B      1 0 27
LDIR              ED B0       237 176
RET               C9          201
```

Observe como apenas foram invertidos os endereços de partida e de destino.

Para colocar estas rotinas na memória do computador, digite:

```
10 CLEAR 56999
20 FOR f = 57000 TO 57023
30 READ a: POKE f, a
40 NEXT f
50 DATA 33,0,64,17,0,223,1,0,27,237,176,201,33,0,
223,17,0,64,1,0,27,237,176,201
```

Rode o programa. Nada observável acontece, mas o código de máquina está na memória do micro.

Para verificar, imprima qualquer coisa na tela e digite o comando direto RAND USR 57000. Limpe a tela e digite

RAND USR 57012. Você deve ver a sua tela anterior instantaneamente de volta.

Isto pode ter várias aplicações. Uma delas pode ser armazenar a tela de um jogo quando for necessário interromper para uma tela de help ou para um menu (bastante comum em adventures). Outra possibilidade é movimentar algo através de um fundo detalhado, sem alterar este fundo. A idéia é a seguinte: crie o fundo, armazene-o, imprima o seu "algo", recupere a tela de fundo (apagando o "algo"), imprima o "algo" na nova posição, e assim por diante. O efeito é veloz e literalmente impossível de ser obtido em BASIC. Como ilustração, complemente o nosso programa:

```
60 BORDER 6: PAPER 0: CLS
70 LET r = 1
80 FOR f = 1 TO 181 STEP 5
90 CIRCLE INK (RND * 6) + 1; f, r, r: LET r = r + 2
100 NEXT f
```

As linhas anteriores criam um fundo de círculos coloridos, produzindo a ilusão de um cone em terceira dimensão.

```
110 RAND USR 57000
Isto armazena a figura criada.
120 PAUSE 90: CLS: PAUSE 90
```

Dá uma pausa, limpa a tela, e a mantém limpa por alguns instantes.

```
130 FOR f = 0 TO 19
140 RAND USR 57012
150 PRINT AT 20-f, 6 + f; PAPER 6; INK 0; "TK90X"
160 NEXT f
```

O loop anterior recupera a tela com o cone, imprime TK90X, recupera a tela (apagando os caracteres), imprime TK90X mais acima e mais à direita etc.

A ferramenta que apresentamos poderá incrementar bastante seus programas.

ALTERAÇÕES PARA 16 KB DE RAM

Linha 10 — CLEAR 24999
Linha 20 — FOR f = 25000 TO 25023
Linha 50 — O número 223 deve ser trocado por 98, e o endereço de início do nosso arquivo de tela passa a ser 25088 (98 x 256 = 25088)

A rotina de armazenamento deve ser chamada por RAND USR 25000, e a de recuperar por RAND USR 25012.

Linha 110 — RAND USR 25000
Linha 120 — RAND USR 25012

Nelson N. S. Santos desempenha atualmente a função de Editor na editora Campus. Usuário da linha Sinclair, ele já trabalhou como Consultor Técnico na área de linguagens, sendo também autor do livro "Além do BASIC", publicado pela Campus.

É melhor você entrar na linha.

Software Nasajon compatível com a linha IBM-PC.

Chegaram os exclusivos sistemas da Nasajon.

Folha de Pagamento, Contas a Pagar/Receber e outros.

O sistema de Contabilidade, por exemplo, faz o trabalho de todo o mês em apenas 2 horas. Permite o cadastramento de históricos padronizados e de plano de contas com até 5 níveis.

Emite diário, razão, balancete, balanço, demonstração de lucros e prejuízos acumulados, além de listagem por centro de custo e extrato de contas.

É ou não é melhor você entrar na nova linha?

Cada sistema custa apenas Cz\$ 9.300, incluídas aí a alta tecnologia e toda a tradição da Nasajon.



Speroni
Nasajon
sistemas 5 anos de
Tecnologia em Software

Av. Rio Branco, 45 Gr. 1311 - RJ
Tels.: (021) 263-1241 e 233-0615

Breve Filial em S. Paulo:
R. Xavier de Toledo, 161 - conj. 106



Luciano Nilo de Andrade

Avanguard, a nova estrela

A Fidelity Electronics, empresa norte-americana especializada na fabricação de micros para jogar xadrez, acaba de anunciar a comercialização do seu novo micro, o Avangard. Mais potente e sofisticado que seus aparelhos anteriores, está sendo oferecido a US\$ 800.

De tamanho igual e acabamento externo primoroso, como o dos modelos Elite por ela fabricados e já descritos nesta coluna, é a principal novidade para este início de ano.

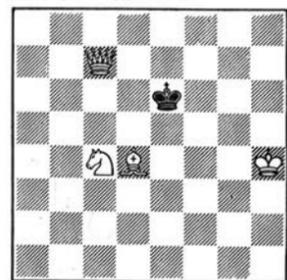
Sua principal inovação é a de vir com dois relógios embutidos na margem do tabuleiro paralelamente à coluna do TR. Isto torna possível a dois jogadores se defrontarem normalmente, atuando o micro como juiz da partida a fim de que não sejam feitas jogadas ilegais. Como ele é sensorizado, os jogadores não precisam acioná-lo ao fim de cada jogada.

Assim, a contagem do tempo é feita automaticamente após a colocação da peça em sua casa, exigindo, ainda, manuseio educado das peças, penalizando os jogadores estabados.

A potência do novo aparelho é de 5 Megahertz, um Mega a mais que o seu antecessor, o Elite ASA.

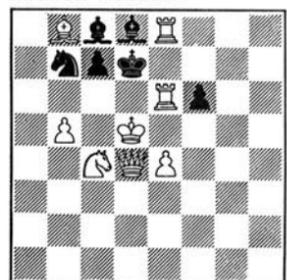
O rating anunciado do Avangard é de 2.203! Contudo, a USCF (Federação Americana de Xadrez) atribuiu-lhe, provisoriamente, o rating de 2.173, depois da participação deste micro em recente campeonato norte-americano aberto. Este é um resultado recorde porque corresponde ao rating de mestre da FIDE, último degrau para o acesso a mestre internacional.

KAROL WOJTLA



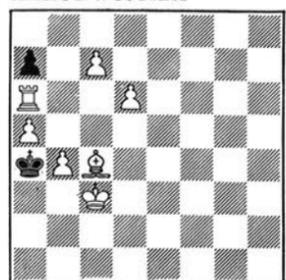
1 - As brancas jogam e dão mate em duas jogadas.

KAROL WOJTLA



2 - As brancas jogam e dão mate em duas jogadas.

KAROL WOJTLA



3 - As brancas jogam e dão mate em três jogadas.

Na primeira prova em que competiu com outros micros, o Avangard venceu. Isto ocorreu em Mobile, estado de Alabama, EUA, em julho de 1985, quando da realização do Computer Chess Championship.

A classificação final foi a seguinte: Campeão, Avangard com 5,5 pts.; 2º) Bebe, 4,5; 3º) Novag Y e Novag X com 4,0; 5º) Belle, Vangard Fidelity, Mefisto Modular e Fidelite Elite XA com 3,5; 9º) Super Constellation X, Turbo Star X e Mefisto Modular S com 3,0 pts. Ao todo, haviam dezoito concorrentes.

O enxadrista João Paulo II

O Papa João Paulo II, o João de Deus, como carinhosamente o chamaram por ocasião de sua visita ao Brasil, já teve sua atenção voltada para o jogo de xadrez.

Era então estudante de teologia e chamava-se Karol Wojtila quando se iniciou na arte de compor problemas. Seu iniciador foi Marian Wrobel (01/01/1907 a

25/04/1960), problemista polonês reconhecido mundialmente por seus mais de 70 prêmios conquistados com problemas de mate em duas ou três jogadas. Este intelectual encontrou lenitivo no xadrez para sua prolongada enfermidade óssea, que o deixou quase paralítico.

A seguir, apresentamos três problemas compostos por Sua Santidade no tempo de seminarista.

Soluções:

1 - I. P8B = C1 R3T 2. C6C+PxC 3. PxF mate.

Soluções:

Enxadrista experiente, Luciano Nilo de Andrade já escreveu para os jornais "Correio da Manhã", "Data News", "Última Hora" e para a revista "Fatos & Fotos". Luciano é economista, e trabalha atualmente no Ministério da Fazenda, no Rio de Janeiro. As opiniões e comentários de Luciano Nilo de Andrade, bem como as últimas novidades do xadrez jogado por computadores, estarão sempre presentes em MICRO SISTEMAS.



SOFTWARE? FAÇA AS CONTAS: A STOP GARANTE.

OFFERTAS
TK90X E MSX.
PARA QUALQUER PROGRAMA PEDIDO ESCOLHA UM JOGO CONSAGRADO GRATIS!!
QUER MAIS?: A ENTREGA MAIS RÁPIDA.

LOUCURA DO MES (TK90X)
ROCCO + ASTEROIDES
CZ\$ 40,00

Apple (EM DISCO)
MANUAIS ORIGINAIS
JOGOS CONSAGRADOS - CZ\$ 130,00
A007 AKALABETH - Fantástica aventura animada.
A008 APPLE FROGGER - Um jogo para testar seus reflexos.
A009 ARCHON - Aventura de estratégia e ação (64K).
A010 ASTEROIDES - Destrua os asteroides no espaço.
A011 ATARI PACMAN - Clássico do filigrana.
A012 AUTO BAHN - Um jogo incrível de ação instantânea.
A013 BANDITS - Bandidos espaciais querem roubar.
A014 BATTLE FOR NORMANDY - Desembarque na Normandia.
A015 BIRTH OF THE PHOENIX - Guerreiros e Magos em luta.
A016 BOLO - Os tanques derrotam o inimigo.
A017 BUG ATTACK - Batalha espacial. Não perca!
A018 CARTELS & CUTTHROATS - Simulação empresarial.
A019 CASTLE WOLFENSTEIN - Aventura em castelo nazista.
A020 CHECKERS - Fantástico jogo de damas.
A021 CHECKERS - Fantástico jogo de damas.
A022 CONGLOMERATE COLLIDE - Simulação empresarial.
A023 CONGO - Conduza a canoa no rio turbulento.
A024 CONGO BONGO - Aventura tridimensional na África.
A025 COPTS & ROBBERS - Perseguição no labirinto.
A026 DEADLINE - Imigração a qualquer custo.
A027 DEFENDER - Destrua as novas invenções (joystick).
A028 DONKEY KONG - Um clássico do filigrana.
A029 DRAGONS EYE - Aventura com desenhos animados.
A030 EGGS IT - Um divertido ataque com ovos.
A031 EPIDEMIC - Lute contra a terrível epidemia.
A032 ESCAPE FROM RUGSTEIN - Fuja de prisão.
A033 EVOLUTION - Um jogo para quem tem nervos fortes.
A034 FACE MAKER - Construa rostos animados.
A035 FAMILY ROBINSON - Ajuda ao Robinson no naufrágio.
A036 FIFTY MISSION CRUSH - Pilote um bombardeiro.
A037 FLY WARS - Um jogo de Robinson no naufrágio.
A038 FOOTBALL - Jogue futebol contra o micro.
A039 GAMMON - Excelente jogo de gamão para experts.
A040 GEMANYS - Simulação de guerra na Alemanha.
A041 GORGON - Jogo espacial em 3 dimensões.
A042 HADRON - Jogo espacial em 3 dimensões.
A043 HIGH ORBIT - Fantástica aventura espacial.
A044 HITCHHIKER'S GALAXY - Filigrana econômica.
A045 HOUSE OF USHER - Maravilhosa aventura animada.
A046 HOUSKATACK - Seja rápido e vença este desafio.
A047 I. O. SILVER - Caga seus fantasmas.
A048 KAMIKAZE - Defenda seu navio do ataque kamikaze.
A049 LES TIGRES LA NEIGE - Estratégia na II Guerra.
A050 LODE RUNNERS - Jogo de aventura.
A051 LUNAR LEEPERS - Realize o salto na Lua.
A052 MANNOR - Perdedor na cidade sinistra (HRG).
A053 MARAUDER - Invada o planeta alienígena e pague.
A054 MICRO CHESS - Mini xadrez / um grande jogo de damas.
A055 MINOTAUR - Mate o minotauro no labirinto fatal.
A056 MISSING - Incrível aventura de ação animada.
A057 MORTAL KOMBAT - Jogo de ação de problemas.
A058 MURDER BY THE DOZEN - Super aventura policial.
A059 NIGHT MISSION - Realize o ataque ao planeta.
A060 NORAD - Ação em guerra nuclear.
A061 ODYSSEY - Descubra o segredo da ilha misteriosa.
A062 OLD IRONCLAD - Uma excelente batalha naval.
A063 OPERATION APOCALYPSE - Perigosos missões de II Guerra.
A064 PANDIT - Extrema estratégia de guerra nas Estrelas.
A065 PINBALL - Jogue o jogo de filigrana (Joy).
A066 PITFALL II - Aventura nas cavernas misteriosas.
A067 RAILS WEST - Construa a ferrovia de ouro.
A068 REIDE-VOUZ - Prepare-se para entrar em órbita.
A069 RINGS OF SATURN - Estratégia espacial.
A070 ROACH HOTEL - Realize o ataque ao hotel.
A071 SARGON - Xadrez de nível insalubre.
A072 SHUFFLEBOARD - Jogo de boliche.
A073 OLD IRONCLAD - Uma excelente batalha naval.
A074 SNAKE BYTE - Use sua inteligência para sair da rede.
A075 SNOOKER - Um jogo que não se deixa de ter.
A076 SOFTPOW ADVENTURE - Diversão e maliciosa.
A077 SPACE VIKING - Ação e perigo no espaço.
A078 SPECTRE - Fuja de Spectre pelo labirinto.
A079 SPY X SPY - Disputa entre os personagens da MAO.
A080 STAR WARS - Fantástica aventura espacial.
A081 STARSHIP COMMANDER - Guerra nuclear.
A082 STARDUST - Super aventura de guerra nas Estrelas.
A083 STELLAR TRAP - Aventura de ficção científica.
A084 TEMPLE OF APSHAI II - Novas aventuras.
A085 THE CAVERNS OF YAMBA - Aventura espacial em HRG.
A086 THE STANDING STONES - Aventura espacial.
A087 THREE MILE ISLAND - Controle uma Usina Atômica.
A088 THRESHOLD - Emergente batalha no espaço.
A089 TRACK ATTACK - Emocionante jogo de ação.
A090 TUBE WAY - Aventura tridimensional no espaço.
A091 TUBE WAY II - Guerra submarina.
A092 U-BOAT - Estratégia militar com submarino.
A093 UAS IN RUSSIA - Campanha de II Guerra.
A094 WAY OUT - Sofisticado labirinto tridimensional.
A095 ZACKON - Combate na plataforma espacial.
A096 ZORK (THE WIZARD) - Incrível aventura.
A097 ZORK 2 (THE WIZARD) - Combate a Mago.
A098 ZORK 3 (THE MASTER) - Terceria da trilogia.

APLICATIVOS / UTILITÁRIOS - Consagrados - CZ\$ 350,00
A001 ALPHA PLOT - Dissolva desenhos em 3D.
A002 APPLE MECHANIC - Clássico gerador de desenhos.
A003 APPLE PLOT - Clássico gerador de gráficos.
A004 APPLE THEORY - Curso completo de música.
A005 APPLE POST - Mala direta clássica.
A006 APPLE STAT - Estatística avançada.
A007 ARCHITECTURAL DESIGN - CAD para arquitetura.
A008 CALCSTAR - Perfeita planilha de cálculos.
A009 DB MASTER 3.2/PACK 1 - Expande DB MASTER.
A010 DB MASTER 3.2/PACK 2 - Expande DB MASTER.
A011 DBASE WINDOW - DBASE II através de menus.
A012 DESKTOP PLAN - Sistema de emissão de relatórios.
A013 DISK CATALOGUE - Gerencia até 7000 arquivos.
A014 DOS TOOL KIT - Utilitário para DOS.
A015 ELECTRIC QUIET - Para desativar música.
A016 ELECTRONIC DESIGN - CAD para desenho de circuitos.
A017 FAMILIAR - Planejamento de rações para fazendas.
A018 FRAME-UP - Gerador de material para palestras.
A019 GRAPHICS SYSTEM II - Gerador de desenhos em 3D.
A020 INVENTORY MANAGER - Poderoso controle de estoque.
A021 KNOW YOUR APPLE - Conheça sua máquina.
A022 KOLA ILLUSTRATOR - Gerador de desenhos.
A023 LIFESAVER - Para recuperar disquetes com problemas.
A024 MAILING LIST DB - Excelente mala direta.
A025 MATA DIRETA - Totalmente em português.
A026 MASTER FILE - Fantástico arquivo de classificação.
A027 MERGECALC - Manipula VISICALC, VISIDEX e VISIPILOT.
A028 MODIFIABLE DATA BASE - Banco de dados ajustável.
A029 PFS FILE - Gerenciador de bancos de dados.
A030 PFS REPORTER - Gerador de relatórios (do PFS FILE).
A031 QUICKTRACE - Modificador de arquivos.
A032 THE ADDRESS BOOK - Mala direta com recursos.
A033 THE BASIC MAILER - Mala direta para o MAGIC WINDOW.
A034 THE DATA REPORTER - Manipula arquivos em 3D.
A035 THE DOUBLE TAKE - Suporte ao programador.
A036 THE GRAPHIC MAGICIAN - Gerador e analisador de desenhos.
A037 THE INVESTOR - Sistema de controle de investimentos.
A038 THE VECTOR - Simulador de voz.
A039 VISICALC - Versão cruzando dados.
A040 VISICALC CONSOLIDATE - Um arquivo do VISICALC.
A041 VISICALC EXPANDED - Visicalc com até 177Ks.
A042 VISICALC FOR A - Versão para o Visicalc.
A043 WORDINDEX 3D (CP/M) - Utilitário do WORDSTAR.
A044 ZIP - Formataador de disquetes II.
A045 ZOOM GRAFIX - Gerador de gráficos.

JOGOS SENIOR - CZ\$ 150,00
A091 BELOW THE FOOT - Aventura animada imperdível.
A092 DARK CRYSTAL PART 1 E 2 - Aventura em HRG.
A093 DARK CRYSTAL PARTS 3 E 4 - Aventura em HRG.
A094 FL-15 STRIKE EAGLE - Compra suas missões (64K-Joy).
A095 FLIGHT SIMULATOR I - Simulador de vôo simples.
A096 FLIGHT SIMULATOR II - Simulador de vôo complexo.
A097 KABUL SPY - Uma fantástica aventura policial.
A098 MICROBE - Realize o ataque ao planeta.
A099 SARGON III - Nova versão do famoso SARGON.
A100 SEVEN CITIES OF GOLD - Aventura em HRG (64Kb + Joy).
A101 SHADOW FAKE - Aventura espacial em HRG.
A102 THE MASK OF THE SUN - Aventura policial em HRG.
A103 TIME ZONE PARTS 1 E 2 - Aventura espacial em HRG.
A104 TIME ZONE PARTS 3 E 4 - Aventura espacial em HRG.
A105 TIME ZONE PARTS 5 E 6 - Aventura espacial em HRG.
A106 TIME ZONE PARTS 7 E 8 - Aventura espacial em HRG.
A107 TIME ZONE PARTS 9 E 10 - Aventura espacial em HRG.
A108 TIME ZONE PARTS 11 E 12 - Aventura espacial em HRG.
A109 ULTIMA - Aventura com desenhos animados.
A110 WILDRAY - Sofisticada aventura no lado Mídia.
A111 XYPHUS - Fantástica aventura animada.

MSX HOT BIT / EXPERT (EM FITA)
Manuais em Português
JOGOS INÉDITOS - CZ\$ 100,00
M001 CANNON - Defenda sua forte.
M002 CHESS (Xadrez) - Um espetacular desafio.
M003 COLLIER - Super aventura de guerra na Estrela.
M004 CORRIDA MALUCA - Labirinto maluco.
M005 DIZZY BALL - Pegue os pontos e destrua as pedras.
M006 GALAXY - Aventura espacial em HRG.
M007 GALAX - Aventura de espaço nuclear.
M008 GHOST BUSTERS - Baseado no sucesso do Cinema.
M009 HURK BACK - Salve a princesa da torre.
M010 OLIMPÍADAS I - Competições olímpicas.
M011 OLIMPÍADAS II - Competições olímpicas.
M012 PADEIRO MALUCO - Defenda sua padaria.
M013 ROAD FIGHTER - Corra e lute.
M014 THEZEUS - Salve a princesa do labirinto.
M015 TURBOAT - Voo e sua lancha contra o rio.

JOGOS CONSAGRADOS - CZ\$ 80,00
M006 3D BOMBERMAN - Eufê e o monstro.
M007 ANTIARTIC DEFENSE - Explore o continente gelado.
M008 BEAR RAIDER - Território ataraxia alienígena.
M009 BINARY LAND - Faça os comandos se encaixarem.
M010 COSMOS TRAVELLER (COSMOS) - Lute no espaço.
M011 DEATHLION - Desafios Olímpicos.
M012 DOG FIGHTER - Destrua os aviões inimigos.
M013 DON PAT - Ação e aventura.
M014 FLIGHT SIMULATOR (BOING) - Simulador Boeing 737.
M015 FROGGER - Ainda tentando atravessar a rua.
M016 HALFTED DEFENSE - Evite o perigo mal assombrado.
M017 HERO - Salve os minúsculos.
M018 HOT SHOE - Emocionante aventura nuclear.
M019 HYPER SPORTS I (SPORTS I) - Mais desafios esportivos.
M020 HYPER SPORTS II (SPORTS II) - Mais desafios esportivos.
M021 LUNAR PATROL (LUNAR) - Patrulha o planeta.
M022 KEYSTONE KAPERS - Prenda o ladrão.
M023 LE MANS - Corrida de carros.
M024 NORSEMAN - Defenda dos dragões.
M025 PITFALL II - Similar ao do ATARI.
M026 PROJECT A (FAIXA PRETA) - Artes Marciais.
M027 RIVER RAID - Super aventura de ação em 3D.
M028 PROJECT A (FAIXA PRETA) - Artes Marciais.
M029 PYRAMID - Mistério e perigo no Egito.
M030 RIVER RAID - Super aventura de ação em 3D.
M031 SPOOK AND LADDERS (SPOOK) - Escape dos monstros.
M032 SUPER COBRA - Defenda sua helicóptero.
M033 TRICK BOY (FLIPPER) - Um fliper sensacional.

UTILITÁRIOS/APLICATIVOS INÉDITOS - CZ\$ 150,00
M001 TANSWORD - Fantástico processador de texto.
M002 TOQUE - Música, ritmos e instrumentos no seu MSX.

TK90X ZX SPECTRUM (EM FITA)
MANUAIS EM PORTUGUÊS.
JOGOS INÉDITOS (versão original) - CZ\$ 70,00
S145 ARMAGEDDON - Fantástico mundo de MISSEL COMAND.
S146 BEAKY AND THE EGGS - Mate os lagões de ovos.
S147 BEAR BOVVER - Ajude o urso a chegar o caminho.
S148 BLADE ALLEY - Combate os inimigos da galáxia ALFA.
S149 BLIND ALLEY - Incrível desafio de motor.
S150 BLUE MAX - Combate aéreo na Segunda Guerra.
S151 BRUCE LEE - Combate os ninjas no templo maldito.
S152 BUBBLE BUSTERS - Estoure todas as bolhas.
S153 CARRI ANMATTI - Destrua os tanques na ponte.
S154 CRITIQUE - Seja valente e mate o criminoso.
S155 CRITICAL MASS - Incrível/Basado no filme DUNA.
S156 DEATH CHASE - Patrulha o planeta numa moto.
S157 DEATH CHASE - Patrulha o planeta numa moto.
S158 DODGE CITY - Patrulha e mate os pistoleiros.
S159 DRIVE IN - Destrua os terroristas criaturas.
S160 DRIVER II - Território de desafio no ano 2000.
S161 ENDURO - Corrida de resistência em um autostoque.
S162 ERIC & THE FLOATERS - Exploda os inimigos.
S163 FAIRLIGHT - Uma aventura como você nunca viu!
S164 FLAK - Elimine as bases inimigas.
S165 FOOTBALL MANAGER - Jogue o futebol do futuro.
S166 GALACTOIDES - Emocionante batalha na galáxia.
S167 GALACTIC RAIDERS - Fantástica aventura espacial.
S168 GILLIGAN'S GOLD - Evite os ladrões da mina.
S169 GOTCHA - Tente escapar da prisão.
S170 GRAND PRIX - Voo não pode perder esta prova.
S171 GRIDRUNNER - Ataque os invasores do grid.
S172 HORN & SPIDER - Salve Horácio das aranhas.
S173 HUNCHBACK - Tente apertar o quilo.
S174 HAUNTED HEDGES - Fantástico pac-man em 3D.
S175 HUNTER - Ajude o caçador a matar o monstro.
S176 HUNCK BAL II - Ajude Quasimodo em sua vingança.
S177 IS-CHESS - Oima versão de xadrez para experts.
S178 JACK & THE BEANSTALK - Escute o pé do feijão.
S179 JOLST - Destrua os cavaleiros voadores.
S180 JUNGLE FEVER - Atravese os perigos da floresta.
S181 LA RAINA - Nova versão do FROGGER.
S182 LEAFFROG - Conduza o sapo até sua casa.
S183 MICROBOT - Conserte todos os encanamentos.
S184 MONSTER MUNCHER - Nova versão do come-comer.
S185 MONTY MOLE - Explore a mina de carvão.
S186 MOON ALERT - Versão para Spectrum do MOON PATROL.
S187 NEW POKER - Poker jogado como nas máquinas atuais.
S188 NIGHT SHADE - Aventura em 3D na cidade amaldiçoada.
S189 ORG ATTACK - Não deixe seu castelo ser invadido.
S190 PAINTER - Evite os rolos de tinta.
S191 PARADISE - Mate todos os completamente diferentes.
S192 PARADISE - Mate todos os completamente diferentes.
S193 PARATROOPERS - Mestrado os paraquedistas.
S194 POKER - Versão em português de nosso clássico.
S195 PITFALL 2 - Outra aventura de Harry Pitfall.
S196 FLANETOIDS - Destrua os meteoros.
S197 MICROBE - Realize o ataque ao planeta.
S198 RAID OVER MOSCOW - Invada Moscou.
S199 ROCCO - Seja um invencível bandido.
S200 ROLLETTE - Aposte na roleta e vença se puder.
S201 RUPERT & TOYMARTERS - Leve o urso Rupert até a festa.
S202 SHADOW FAKE - Mate todos os invasores.
S203 SKULL DAZE - Ajude os alunos a acertar os escudos.
S204 SPEED QUEL - Tradicional jogo de sinuca.
S205 SPECTRAL INVADERS - Destrua todos os invasores.
S206 SQUID - Excelente corrida de carros.
S207 SPORTS HERO - Torne-se um herói olímpico.
S208 SON OF BLAIGERS - Atravese todos os perigos.
S209 SPIRIT RAIER - Pinte os quadros e sobreviva.
S210 PVSER - Proteja a flora das pragas do jardim.
S211 SAMBLE WULF - Use o sabre para se defender da morte.
S212 SCUMBY DIV - Mergulhe no mar profundo.
S213 SIMULADOR DE VOO - Versão Português.
S214 SPIN LANCELOT - Ajude a enfrentar os perigos.
S215 SON OF BLAIGERS - Atravese todos os perigos.
S216 SPACE RAIDERS - Ajude mortal no espaço.
S217 SPECIAL DELIVERY - Entregue os presentes.
S218 STRIP POKER - Dipe e gane.
S219 STYX - Enfrente as aranhas e a bruxa.
S220 TERROR IN SPACE 40 - Enfrente os pirrodóticos.
S221 THE PYRAMID - Desvende o segredo da pirâmide.
S222 TIME BOMB - Seja rápido e evite o contato com a bomba.
S223 TORNAO - Incrível jogo de ação.
S224 TRASHMAN - Ajude o lixeiro a pegar o lixo.
S225 TURTAKHAMUN - Entre na tumba de Tutankamun.
S226 WHEELIE - Pilote uma moto incontrolável.
S227 WORSE AT SEA - Não deixe o navio afundar.

JOGOS CONSAGRADOS (versão original) - CZ\$ 50,00
S005 3D ANTI ATTACK - Salve a garota e fuja das formigas.
S006 3D COMBAT ZONE - Incrível batalha de tridimensionais.
S007 3D DELTA WING - Batalha aérea tridimensional.
S008 3D STARSTRIKE - Batalha aérea tridimensional.
S009 3D TANK QUEL - Batalha de tanques tridimensional.
S010 147 FLIGHT SIMULATOR - Pilote um jumbo.
S011 AD ASTRA - Fuja dos meteoros e atire nos inimigos.
S012 ANDROID 2 - Conduza o andróide em um labirinto 3D.
S013 APPLE JAM - Come toda a geléia sem engasgar.
S014 AQUAPLANE - Pilote o barco e conduza o esquiador.
S015 ARCADE - Explode o cometa espacial.
S016 ASTRO BLASTER - Desafie os níveis alienígenas.
S017 AUTOMANIA - Ajude o médico a montar o carro.
S018 BACKGAMMON - Jogo de gamão para experts.
S019 BEACH HEAD - Comande uma invasão de fuzileiros.
S020 BOGGA-BOO - Retire o sapo da caverna profunda.
S021 CHEQUERED FLAG - Seja um corredor da Fórmula 1.
S022 CHUCKY EGGS - Pegue os ovos sem ser biacado.
S023 COOKIE - Seja um atirador de elite da olimpíada.
S024 DEATHLION I - Primeiro dia de provas olímpicas.
S025 DEATHLION 2 - Vença o segundo dia da olimpíada.
S026 ESCAPE - Tente fugir para sobreviver.
S027 ESKIMO EDDIE - Salve o pingüim no Ártico.
S028 FALL GUY - Cole Sereia e em ação! IDUHO NA QUEDA!
S029 FIGHTER PILOT - Pilote um moderno avião de combate.
S030 FRED - Ajude a arqueóloga a sair da tumba.
S031 FRENZY - Fantástico jogo de sinuca.
S032 FULL THROTTLE - Excelente corrida de motocicletas.
S033 GURHAM - Ajude as moças em visita às tias.
S034 HARRIER ATTACK - Pilote um SEA HARRIER.
S035 HIGH NOON - Dueto no velho oeste.
S036 HORN & SPIDER - Salve Horácio das aranhas.
S037 HORACE GOES SKIING - Leve Horácio para esquiar.
S038 HUNGRY HORACE - Não deixe Horácio morrer de fome.
S039 INVASION FORCE - Destrua a nave interplanetária.
S040 JET PAC - Monte o foguete e fuja do planeta.
S041 JET SET - Monte o foguete para poder dormir.
S042 JUMP CHALLENGE - Uma prova de salto em motocicleta.
S043 JUMPING JACK - Leve Jack Salvador ao topo da tela.
S044 KOKOTONI WLF - Conduza o anjo pela gel-nadada.
S045 KONG - Salve a moçinha e destrua o KONG.
S046 KOSMIC KANGA - Ajude o câmpur espacial.
S047 LAZY JONES - Vários jogos em um só programa.
S048 MANIC MINER - Explore a mina de carvão.
S049 MASTER CHESS - Xadrez de alto nível.
S050 MATCH POINT - Ganhe o torneio de Wimbledon.
S051 MAZIACS - Penetrite em um labirinto mágico.
S052 METEOR STORM - Penetrite os asteroides e as naves.
S053 MI WIPSY - Ajude o cozinheiro a fazer sanduíches.
S054 NIGHT MISSION - Ajude a bomba.
S055 NIM-BLE - Seja campeão de damas.
S056 PENITRATOR - Penetrite com sua nave na caverna.
S057 PINBALL - Excelente jogo de filigrana.
S058 PIROMANIA - Seja um bombeiro e apague os incêndios.
S059 POKER - Jogue o jogo de sinuca.
S060 PVSER - Proteja a flora das pragas do jardim.
S061 RIVER RAID - Pinte os quadros e sobreviva.
S062 SAMBLE WULF - Use o sabre para se defender da morte.
S063 SCUMBY DIV - Mergulhe no mar profundo.
S064 SIMULADOR DE VOO - Versão Português.
S065 SPIN LANCELOT - Ajude a enfrentar os perigos.
S066 SON OF BLAIGERS - Atravese todos os perigos.
S067 SPIRIT RAIER - Pinte os quadros e sobreviva.
S068 STRIP POKER - Dipe e gane.
S069 STYX - Enfrente as aranhas e a bruxa.
S070 TERROR IN SPACE 40 - Enfrente os pirrodóticos.
S071 THE PYRAMID - Desvende o segredo da pirâmide.
S072 TIME BOMB - Seja rápido e evite o contato com a bomba.
S073 TORNAO - Incrível jogo de ação.
S074 TRASHMAN - Ajude o lixeiro a pegar o lixo.
S075 TURTAKHAMUN - Entre na tumba de Tutankamun.
S076 WHEELIE - Pilote uma moto incontrolável.
S077 WORSE AT SEA - Não deixe o navio afundar.

UTILITÁRIOS/APLICATIVOS INÉDITOS - CZ\$ 100,00
S002 DISASSEMBLER - Reside no topo do RIAM.
S003 DISASSEMBLER II - Reside na área BASIC.
S004 FULL COMPILER - Super compilador de programas.
S005 ASSEMBLER SPECTRUM - Programa em microprocessador Z 80. (48)

UTILITÁRIOS/APLICATIVOS CONSAGRADOS - CZ\$ 70,00
S005 MOCOD 2 - Compilador BASIC de boa performance.
S006 VU-3D - Mini CAD para desenvolvedor projetos.
S007 VU-CALC - A melhor planilha de cálculos.
S008 VU-FILE - Banco de dados multi-funcional.

JOGOS SPECIAL SYSTEMS (programas e manuais em português) - CZ\$ 70,00
S302 ASTEROIDES - Clássico emocionante em nova versão.
S301 PEROLAS - Ação submarina com espiões e novas telas.
S303 VOO SIMULADO - Em nova versão aperfeiçoada.

APLICATIVOS SPECIAL SYSTEMS (tanto em língua portuguesa) - CZ\$ 100,00
SA001 BANCO DE DADOS - Versão especial (48)

SINCLAIR COMPATÍVEIS
• SOFTWARE
• REDEFINIDOR DE CARACTERES
• SUPRIMENTOS
Solicite nosso catálogo

COMO COMPRAR PROGRAMAS: Faça seu pedido por carta, relacionando o código dos produtos, quantidades, valor unitário e total por produto. Ao terminar feche um total geral. Nossos preços para PROGRAMAS já incluem as despesas postais. Não se esqueça de identificar-se e ao local para remessa. Anexe cheque nominal à STOP ICARAI DISCOS E FITAS LTDA. e remeta para o endereço abaixo. Seu pedido será prontamente atendido logo após a liberação pela rede bancária do valor correspondente. Gravações garantidas por 30 dias a partir da data de atendimento do pedido quanto a defeitos de programação.

Pedidos para as linhas APPLE e SINCLAIR, somente serão atendidos quando colocados por correio. Em nossa loja atendemos somente às linhas ZX SPECTRUM e MSX, neste caso com 20% de desconto sobre o preço listado. As ofertas aqui contidas somente são válidas para pedidos colocados por correio, incluindo-se nesta limitação as linhas ZX SPECTRUM e MSX.

STOP INFORMÁTICA CORRESPONDÊNCIA: PRAIA DE ICARAI, 211 / Lj. 03 - NITERÓI - RJ - CEP 24.230 - TEL.: (021) 717-1700

MSX

Os limites da compatibilidade

O lançamento do padrão MSX representou, sem sombra de dúvidas, uma revolução na Informática, e o seu sucesso é inegável, principalmente na Europa e Japão. No Brasil, entretanto, desde o início levantou-se a questão quanto a peculiaridade de nossa língua, o que exigiria modificações na máquina, mais precisamente no teclado e na tabela de caracteres. Com a entrada do padrão no País, cada fabricante tentou resolver o problema a seu modo, criando diferenças entre os equipamentos nacionais. Neste artigo, Henrique Figueredo Luz expõe sua opinião a respeito da (in) compatibilidade dos MSX nacionais. Em breve, MS trará uma análise de sua equipe sobre o assunto.

Henrique de Figueredo Luz



O Hotbit com gravador e joystick.



O Expert, da Gradiente.

Quando a iluminação a gás começou a ser substituída pela elétrica, cada fabricante tinha um padrão diferente de rosca para suas lâmpadas. Isso fazia com que uma residência com um determinado tipo de instalação só pudesse ser equipada com lâmpadas de uma única marca.

O mundo da informática sofreu a mesma "doença juvenil". Cada fabricante se sentiu no direito de conceber sua

própria versão de uma dada linguagem ou sistema operacional.

O padrão MSX, já adotado por mais de duas dúzias de fabricantes no mundo inteiro, veio para acabar com a "Babel" que se instaurou no mundo da computação.

Desta forma, um software desenvolvido para uma certa marca, deve servir, com certeza, em outras linhas, desde que obedecendo aos padrões MSX. Os micros dessa linha obedecem à seguinte configuração mínima: ROM de 32 Kb, contendo o interpretador BASIC e o BIOS (BASIC Input Output System), RAM de 8 Kb (as versões brasileiras possuem 64 Kb); um sistema de dois slots (as versões brasileiras possuem quatro). O sistema de caracteres deve seguir ao padrão ASCII.

Mesmo seguindo a um padrão, exis-

MSX Basic versão 1.0
Gradiente
28815 bytes livres
Ok

HOT-BASIC versão 1.1
EPCOM [Z.F.MANAUS] 1985
Mem. Livre 28815
Ok

Figura 1

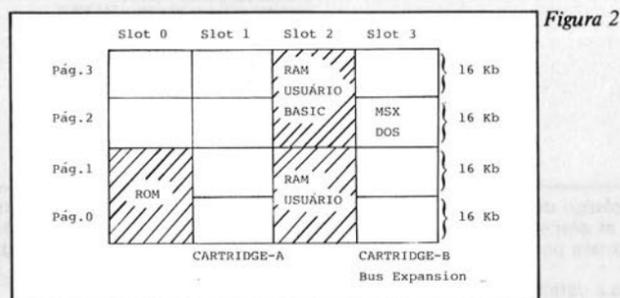


Figura 2

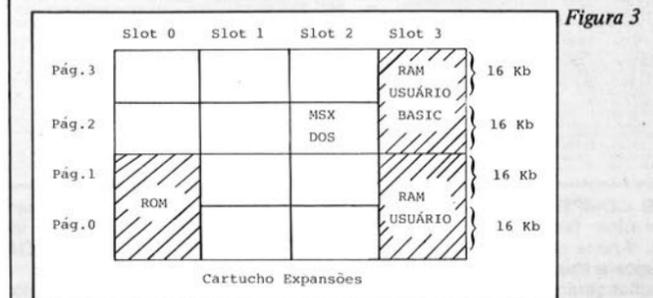


Figura 3

tem, porém, diferenças de fabricante para fabricante. Entretanto, elas não chegam a prejudicar significativamente a compatibilidade. Nos representantes nacionais do padrão MSX — o Hotbit e o Expert — as principais diferenças são seis: teclado; mensagem do fabricante; mensagens de erro; disposição dos slots; conjunto de caracteres; e comandos para impressora.

TECLADO

A Gradiente, que parece querer atingir um segmento mais profissional do mercado, elaborou um numérico reduzido de extrema funcionalidade, sem prejudicar o posicionamento das teclas de controle do cursor. A acentuação é feita por uma única tecla, mas pode-se também ter acesso às vogais acentuadas pelas teclas RGRA e LGRA.

Já a Sharp, mais voltada ao mercado doméstico, preferiu não colocar um numérico reduzido, optou por preencher o mesmo espaço com gigantescas teclas para o controle do cursor. No Hotbit, a acentuação é feita através de três teclas, duas com dois diferentes tipos de acento e uma com o trema e um caráter normal (apóstrofo).

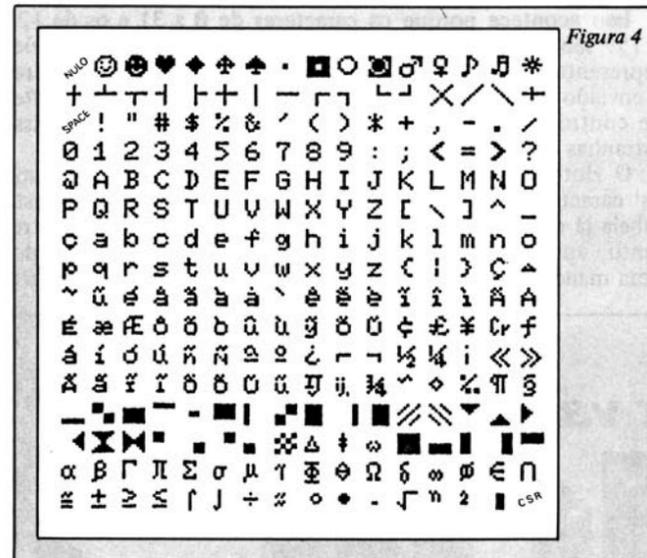


Figura 4

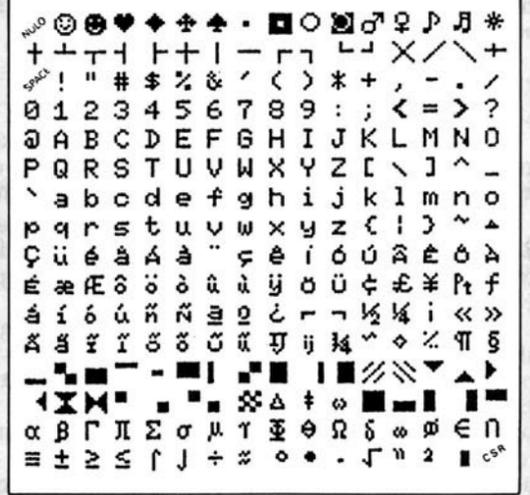
Quando o teclado está sendo usado normalmente, ou seja, nenhuma das teclas gráficas está sendo pressionada, a disposição de nove teclas é completamente diferente. Para quem está acostumado a programar em um Expert e depara-se com um Hotbit na frente, ou vice-versa, é bastante incômodo ter que procurar a tecla das aspas, a do dois pontos ou a do ponto-e-vírgula, que são amplamente usadas em um programa BASIC.

Existem grandes diferenças nos dois micros em relação ao acesso dos caracteres gráficos. Nas versões européias do MSX, seis tipos de teclado podem ser ativados: minúsculas; maiúsculas; minúsculas acentuadas e o alfabeto grego minúsculo; caracteres maiúsculos do alfabeto grego; caracteres gráficos I; e caracteres gráficos II.

Para acessar tais teclados, existem duas teclas gráficas que sozinhas ou combinadas com a tecla SHIFT realizam o acesso aos teclados alternativos. Nos dois micros, essas teclas recebem os seguintes nomes: GRAPH e CODE (Hotbit); e L GRA e R GRA (Expert). Deste modo, o usuário tem duas maneiras de acessar os caracteres acentuados, pelas teclas de acento ou ativando o respectivo teclado.

O Expert respeita essas convenções de teclado da versão européia. Já o Hotbit não possui o teclado de minúsculas acentuadas, acessando esses caracteres apenas pelas teclas de acento. As letras gregas minúsculas foram agrupadas às maiúsculas, já que estas não ocupavam a totalidade do teclado.

Figura 5



MENSAGENS

Mensagem do fabricante — talvez seja o menos significativa das diferenças entre o Hotbit e o Expert. Ela se encontra a partir do endereço &H7ED8, ocupando 74 bytes, e é apresentada sempre na screen 0 (cada um desses bytes contém o caráter ASCII com os dizeres da Gradiente ou da Sharp). O Hotbit e o Expert apresentam as mensagens mostradas na figura 1.

O fato de o Hotbit apresentar "versão 1.1" e o Expert "versão 1.0" pode levar um leigo a pensar que o BASIC do Hotbit é uma versão mais aprimorada que a do Expert, mas isso não é verdade: quanto aos recursos do BASIC, os dois micros são idênticos.

Mensagem de erro — o Expert apresenta mensagens de erro em inglês, como todos os micros fabricados no exterior. Embora não haja palavras difíceis nas mensagens, um usuário que não possua um conhecimento mediano em inglês pode sentir certa dificuldade em compreendê-las. Já o Hotbit apresenta mensagens de erro traduzidas, porém, em alguns casos, deixando a desejar.

DISPOSIÇÃO DOS SLOTS

O Expert e o Hotbit possuem quatro slots, sendo que cada um pode endereçar até 64 Kb de memória. Vejamos porque, em termos de hardware, esta é a maior diferença entre os dois micros. O slot 0 e o slot 2 do Expert são internos. No slot 0, nas duas primeiras páginas de memória, estão os 32 Kb que compreendem o BIOS e o Interpretador BASIC. O slot 2 está totalmente preenchido com um banco de 64 Kb de memória RAM, mas só as duas páginas superiores (páginas 2 e 3) são reservadas ao BASIC.

O conector do slot 1, marcado CARTRIDGE A, possui prioridade sobre o slot 3, que é chamado de CARTRIDGE B em sua conexão frontal e BUS EXPANSION os slots do Expert. 2 apresenta a disposição da memória entre os slots do Expert.

O Hotbit possui a ROM, com o sistema operacional (BIOS e Interpretador), conectada no mesmo slot que o Expert (slot 0). A grande diferença está nos 64 Kb de RAM, que no Hotbit estão no slot 3. O conector para cartuchos é a entrada do slot 1, e o conector lateral é a entrada do slot 2. A figura 3 mostra a estrutura de distribuição de memória no Hotbit.

Um programa em BASIC não "sente" a diferença de estar rodando neste ou naquele slot, mas o maior problema está em programas em linguagem de máquina que utilizem as duas páginas inferiores de RAM, ativem um cartucho ou realizem qualquer operação com a PPI. O programa deve ser bastante

inteligente a ponto de saber em qual slot está a execução, quais os slots que possuem RAM, e ter autonomia suficiente sobre a manipulação correta dos slots para operar sem problemas.

TABLE DE CARACTERES

O padrão ASCII estabelece o formato e a função dos 127 primeiros caracteres. As figuras 4 e 5 apresentam o conjunto de caracteres do Expert e do Hotbit, respectivamente.

O Hotbit respeita totalmente o padrão ASCII, mas o Expert não. O caráter 126 deveria ser o til "ˆ", mas a Gradiente colocou o "Ç" no lugar; o caráter 96, que deveria representar o apóstrofo contém o "ç".

O grande problema é a diferença mais visível entre os dois micros são os caracteres acentuados. Em alguns caracteres, apenas a forma das letras é diferente, mas em outros não há nenhuma relação. O Expert possui o ípsilon com til, caráter que o Hotbit não possui. Em compensação, ele tem o ípsilon tremado, que não existe no Expert. Ainda bem que essas letras não são usadas pela língua portuguesa (aliás, gostaria que algum leitor me escrevesse, contando se existe alguma língua que use essas coisas estranhas: ípsilon com til é coisa de americano fanho!).

A figura 6 apresenta os códigos de alguns caracteres que nos dois computadores representam letras completamente diferentes. Está havendo uma tentativa de compatibilização do conjunto de caracteres do Expert e do Hotbit, duplicando caracteres úteis, que nos dois micros representam letras diferentes, e eliminando os caracteres *alienígenas*, que provavelmente nunca serão usados por usuários comuns. Como ainda não ocorreu esse acordo, um software que possua tais caracteres apresentará o grave problema de representar uma letra diferente em cada micro.

Uma das maneiras de se contornar isso é a alteração de linha por linha do programa, o que, dependendo do tamanho do programa, poderá ser um trabalho extremamente exaustivo. Uma outra maneira possível é a varredura byte a byte do programa BASIC e a troca de cada caráter que apresenta sua forma diferente. O programa da listagem 1 faz exatamente isso; ele deve ser inserido após um programa BASIC, pela digitação direta ou pela aglutinação proporcionada com o comando MERGE, o que é muito mais prático. Mas para que o MERGE possa reconhecer o programa na fita, ele deve ser gravado com o comando SAVE, que no cassete grava as linhas do programa no formato ASCII.

COMANDOS PARA IMPRESSORA

As impressoras brasileiras, que respeitam o padrão Abi-comp, possuem todos os caracteres acentuados da língua portuguesa, os quais também estão residentes nos MSX brasileiros. O código desses caracteres, porém, é diferente nas impressoras e nos micros. Se um dos caracteres acentuados for enviado para a impressora, podem acontecer coisas estranhas como o salto de página e o ativamento dos caracteres condensados ou expandidos.

Isso acontece porque os caracteres de 0 a 31 e os de 128 a 159 são caracteres de controle da impressora, e no MSX eles representam letras acentuadas. Quando um desses caracteres é enviado para a impressora, ela interpreta-o como um caráter de controle e não como uma letra (é assim que essas coisas estranhas acontecem).

O Hotbit possui internamente uma tabela que transforma os caracteres acentuados para o padrão Abi-comp, e esta tabela já está ativa quando o micro é ligado. O Expert, entretanto, apresenta este tipo de problema, existindo, contudo, uma maneira de contorná-lo. A listagem 2 contém um programa

Figura 6

```

Listagem 1

65000 *****
65010 * ADAPTADOR HBEXPERT *
65020 * HENRIQUE LUZ ABRIL/84 *
65030 *****
65040 CLS:COLOR 15,4,4
65050 PRINT"-----ADAPTADOR-----"
65060 PRINT"EXPERT-->HOT-BIT...1"
65070 PRINT:PRINT"HOT-BIT-->EXPERT....2"
65080 PRINT"-----"
65090 E$=INPUT$(1)
65100 DIM A(6,1)
65110 FOR N=1 TO 5: READ H,E
65120 IF E$="1" THEN SWAP H,E
65130 A(H,0)=H: A(H,1)=E: NEXT N
65140 FOR R=32767 TO 65535
65150 K=PEEK(R)
65160 IF K=0 AND PEEK(R+1)=0 AND PEEK(R+2)=0 THEN PRINT"PROGRAMA TRANSFORMADO"
65170 IF E=0 THEN R=R+4: F=0: GOTO 65210 ELSE GOTO 65180
65180 IF K=143 THEN F=-1
65190 IF K=34 THEN F=NOT F
65200 IF F=-1 THEN GOTO 65220
65210 NEXT R: END
65220 FOR H=0 TO 5
65230 IF PEEK(R)=A(H,0) THEN POKE R,A(H+1): PRINT:PRINT:PRINT:PEEK(R): GOTO 65210
65240 NEXT H: GOTO 65210
65250 DATA 135,96,128,126,126,126,126,126,126,126,131,29,96,131,132,65
    
```

que, através de uma rotina Assembler, faz as devidas trocas dos caracteres enviados pelos equivalentes da impressora. É importante que a sua impressora possua o gerador de caracteres Brasil/Portugal, pois ele é ativado por este programa, que foi testado em uma Mônica Plus e funcionou perfeitamente.

Bibliografia
 MALDONADO Jr., M., Aprofundando-se no MSX, Editora

```

Listagem 2

100 *****
110 * ADAPTADOR II-MSX/MONICA *
110 * 1986 MILTON MALDONADO JR. *
120 *****
130 DATA FE,60 CP 60H
140 DATA 28,13 JR Z.C2ESH
150 DATA FE,7E CP 7EH
160 DATA DB RET C
170 DATA FE,B7 CP B7H
180 DATA D0 RET NC
190 DATA E5 PUSH HL
200 DATA D5 PUSH DE
210 DATA 21,EC,C2 LD HL,C2ECH
220 DATA 16,00 LD D,00H
230 DATA 5F LD E,A
240 DATA 19 ADD HL,DE
250 DATA 7E LD A,(HL)
260 DATA D1 POP DE
270 DATA E1 POP HL
280 DATA C9 RET
290 DATA 3E,7D LD A,7DH
300 DATA C9 RET
310 *
320 DATA A6,80,7E,20,C8,C3,C4,C1,C5,60,
320 C9,CA,20,20,CD,CB,A4,A2,AB,D5,B5,B2,B3,
320 B0,DB,D6,20,D3,D9,20,20,20,20,C2,CC,
320 D1,D7,CF,AF,CD,DD,DE,20,20,20,20,20,
320 20,A4,C4,20,20,B3,B3,20,20,
330 *
340 CLS:PRINT"GRAPPLER MSX/MONICA PLUS"
350 PRINT:PRINT"-----"
360 FOR I=0 TO 83:READ A$:PRINT LEFT$(A$,2);";"
370 IF LEN(A$)>2 THEN PRINT TAB(15);MID$(A$,3)
380 POKE 50000+I,VAL("RH"+A$):NEXT I
390 POKE &HFFB6,195:POKE &HFFB7,80:POKE &HFFB8,195:LPRINT CHR$(27);"R";CHR$(1)
400 END
    
```

Aleph.
 Linguagem BASIC MSX, Editora Aleph.
 MSX Technical Reference Document, Microsoft Corporation.

Henrique de Figueiredo Luz é estudante de Engenharia na Escola Politécnica da USP, trabalha na equipe da Editora Aleph e é co-autor do livro "Aprofundando-se no MSX".

este soft vai seduzir você!

SOFTWARE SPECTRUM ZX TK90X-48K

LOGIC

SOFT

as últimas novidades do mercado europeu

agora no Brasil

LIGUE JÁ! (021) 222-9991

CEDUSOFT INFORMÁTICA, EDUCAÇÃO & SISTEMAS LTDA.

ALTA QUALIDADE DE GRAVAÇÃO E PRONTO ATENDIMENTO

TODOS OS JOGOS COM MANUAL EM PORTUGUÊS.

Os pedidos por carta devem ser feitos através de cheque nominal à CEDUSOFT / INFORMÁTICA, EDUCAÇÃO & SISTEMAS

VENDAS: CEDUSOFT / INFORMÁTICA, EDUCAÇÃO & SISTEMAS LTDA.
 Rua Sete de Setembro, 92 / Sala 1104 / Tel.: 021-222-9991 / CEP 20050 / Rio de Janeiro

Custo Unitário - Cz\$ 80,00

PAULO D'ABREU

Com a Centraldata a entrega é imediata

253-1120 253-1120

NÃO PONHA EM RISCO O SEU COMPUTADOR, ADQUIRINDO PRODUTOS DE QUALIDADE CONSAGRADA.

MÍDIA MAGNÉTICA

- Disketes e fitas magnéticas, marca DATALIFE VERBATIM, com 5 (cinco) anos de garantia
- Discos magnéticos, marca IMPELCO, com 1 (um) ano de garantia
- Disketes de 5 1/4" para limpeza do cabeçote de leitura e/ou gravação
- FITAS p/impressoras em geral, marca CARBOFITAS, com garantia total contra defeitos de fabricação
- Etiquetas PIMACO - PIMATAB
- Formulários contínuos e pastas
- Arquivos p/disketes com capacidade para 10 (dez) ou 100 (cem) disketes

CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA REVENDADORES

Suprimento é coisa séria

CENTRALDATA Com. e Representações Ltda.

Distribuidor Autorizado:
 CARBOFITAS • PIMACO • VERBATIM
 Av. Presidente Vargas, 482 - Gr. 201/203
 Tel.: KS (021) 253-1120 - Telex (021) 34318

Cadastramento de provas, arquivos ou pesquisas de opinião, em micros da linha TRS-80, são algumas das aplicações para este programa.

Avaria/BAS

Fabio Zicker e Alberto Centero Filho

O programa Avaria/BAS foi desenvolvido no Departamento de Medicina Preventiva da UFG e Núcleo de Desenvolvimento de Saúde-GO, e vem sendo utilizado em pesquisas na área de saúde pública.

Elaborado em BASIC-disco num vocabulário não específico, o programa é adequado para os microcomputadores da linha TRS-80, possibilitando ao usuário a definição de seu próprio arquivo de dados. Por ter um menu principal de operação e uma execução de forma interativa com o usuário, sua utilização torna-se bastante simples.

Avaria/BAS tem como objetivo a análise de respostas a um determinado conjunto de itens no programa denominado campo, através de alternativas alfanuméricas.

Além de permitir a busca de um determinado registro e alteração através de seu número, o programa faz a análise qualitativa das respostas, permitindo pesquisas por alternativas ou associação delas e sua quantificação.

O menu apresenta as seguintes opções:

- 1 - Leitura de arquivo;
- 2 - Abrir novo arquivo;
- 3 - Pesquisa pelo número de registro;
- 4 - Pesquisa por variáveis;
- 5 - Tabela de frequência de variáveis;
- 6 - Entrada de novos registros;
- 7 - Alteração de registro;
- 8 - Deleção do arquivo on-line; e
- 9 - Consulta ao diretório.

O princípio geral do programa consiste na definição prévia de um arquivo através da opção 2, onde serão especificados além do nome, o número de campos a serem respondidos (poderiam ser perguntas de um questionário) e o número de alternativas para os campos (possíveis respostas às perguntas).

Por exemplo, poderíamos definir um arquivo de 30 campos ou questões a serem solicitadas e que cada um destes campos teria cinco possíveis alternativas de respostas (A,B,C,D,E). A seguir, o programa solicita a entrada dos registros com as respectivas alternativas para cada campo. Desta forma, por exemplo, o registro (ficha) número 1 poderia ter os seguintes dados:

Ficha número 1: Campo 1 = A; Campo 2 = A; Campo 3 = B; Campo 4 = E... e assim por diante até o Campo 30. Cada um dos campos teria uma determinada resposta, neste caso, variando de A a E, como definimos anteriormente.

Pode-se verificar que o questionário a ser analisado deverá ser de respostas fechadas e indexadas, ou seja, oferecer alternativas de respostas já definidas, onde o preenchimento do mesmo seria realizado apenas assinalando uma destas alternativas.

Os registros vão sendo gravados automaticamente no disquete e ao terminar a entrada dos dados pode-se voltar ao menu principal teclando arroba (@) no campo 1 do próximo registro.

Caso já existam dados gravados, a operação deve se iniciar pela opção 1, com a leitura de um determinado arquivo; e a seguir, a seleção de uma opção qualquer do menu, a não ser que se queira inicializar um novo arquivo.

Após a leitura de um arquivo, o programa informará o número

de campos, alternativas, registros gravados e de grãos ocupados pelo arquivo. A inclusão de novos registros a um determinado arquivo é feita da mesma forma descrita, através da opção 6, sempre após passar pela opção 1.

Na parte analítica das respostas, poderemos trabalhar com as seguintes opções:

OPÇÃO 3 - PESQUISA PELO NÚMERO DO REGISTRO

Esta opção permite buscar uma determinada ficha através de seu número e conhecer todas as respostas de cada campo. Com o comando <CTRL E> retorna-se ao menu e com <CTRL N>, pesquisa-se nova ficha. Observação: no CP 500, a tecla CTRL é substituída por SHIFT seta para baixo.

OPÇÃO 4 - PESQUISA POR VARIÁVEIS

Neste caso, o programa perguntará qual é o campo ou condição a ser pesquisada e qual a alternativa de resposta que lhe interessa. A seguir, será listado no vídeo o número das fichas que satisfizerem a condição solicitada. Exemplificando, se tivéssemos interesse por todas as fichas assinaladas com a alternativa 3 para a questão número 20, os números das fichas que satisfizessem esta condição seriam mostrados.

Da mesma forma, poderíamos pedir as fichas que atendessem mais de uma condição ou associação de variáveis. Exemplificando, poderíamos pedir todas as fichas que além de ter o Campo 20 = 3 também tivessem o Campo 25 = 2.

Para isso, ao inicializar a opção, o computador lhe perguntará quantas condições deseja verificar. Com o comando <CTRL D >, teremos a informação sobre qual foi a condição solicitada.

OPÇÃO 5 - TABELA DE FREQUÊNCIA POR VARIÁVEIS

Nesta opção, trabalhando da mesma forma que no item anterior, o programa construirá uma tabela de frequência dando a quantidade de fichas que atenderam a condição solicitada e quanto representa isto em termos percentuais.

OPÇÃO 7 - ALTERAÇÃO DE REGISTRO

Em qualquer momento é possível a correção de uma determinada ficha, bastando para isso usar a opção 7, que lhe solicitará as informações necessárias.

OPÇÃO 8 - DELEÇÃO DE ARQUIVO ON-LINE

Utilizada quando se deseja reiniciar a entrada de dados de um arquivo e deletar o arquivo em memória.

Finalmente a opção 9, permite uma consulta ao diretório do disco com retorno automático ao menu, sem zerar as variáveis do programa.

Este programa trabalha de forma bem rápida e utiliza pouco tempo de memória on-line. Na gravação em disquete, é possível o armazenamento de aproximadamente 1250 respostas por grão ou aproximada-

mente 125.000 respostas por disquete. Como exemplo, em um disquete poderíamos armazenar cerca de 5000 fichas de um questionário que tenha 25 perguntas.

São abertos dois arquivos: um contém a definição geral do arquivo de dados e o outro armazena as variáveis. É interessante notar que o primeiro arquivo também é responsável pela chamada do segundo arquivo (o que tem a extensão "V" para indicar as variáveis que guarda).

As áreas de utilização do Avaria/BAS são bastante variadas. Ele pode ser usado em aplicações comerciais, atividades de ensino como correção de provas, arquivos diversos e principalmente em inquéritos ou pesquisas de opinião.

Fabio Zicker é Médico e Professor da Universidade Federal de Goiás, e trabalha ainda com CP 500 e DGT 100 em atividades de ensino e pesquisa.

Alberto Centero Filho é Estagiário em Programação, na UFG, trabalhando com DGT 100 e CP 300.

Avaria/BAS

```
10 CLEAR 5000
15 DIM CS(100),CC(100):W$=STRING$(63,131):WW$=STRING$(63,176)
20 CLS
21 PRINT " CLASSIFICADOR DE VARIÁVEIS "
23 GOSUB 140
25 PRINT@153,"MENU";
30 PRINT@271,"1 - LEITURA DE ARQUIVO";
40 PRINT@335,"2 - ABRIR NOVO ARQUIVO";
50 PRINT@399,"3 - PESQUISA PELO NÚMERO DO REGISTRO";
60 PRINT@463,"4 - PESQUISA POR VARIÁVEIS";
70 PRINT@527,"5 - TABELA DE FREQUENCIA DE VARIÁVEIS";
80 PRINT@591,"6 - ENTRADA DE NOVOS REGISTROS";
90 PRINT@655,"7 - ALTERAÇÃO DE REGISTROS";
95 PRINT@719,"8 - DELEÇÃO DO ARQUIVO ON LINE";
97 PRINT@783,"9 - CONSULTA AO DIRETÓRIO"
100 PRINT@847+64,"DE A SUA OPCAO ";INPUT OP
110 IF OP>9 OR OP<1 THEN OP=0:GOTO 20
130 ON OP GOTO 200,500,800,1100,1400,1700,2000,2300,2400
140 PRINT@64,W$:PRINT@960,WW$;
195 RETURN
200 REM LEITURA
203 IF NA$<>"" THEN GOTO 2550
205 NA$=""
210 CLS:INPUT " NOME DO ARQUIVO":NA$
215 IF NA$="" THEN GOTO 20
217 IF LEN(NA$)>8 THEN CLS:PRINT"O NOME DO ARQUIVO ESTA INCORRET
0 < NO MAXIMO 8 CARACTERES >":FOR I=0 TO 1500:NEXT I:GOTO 205
220 AN$=""
230 OPEN"R",1,AN$
250 FIELD 1,4 AS NC$,4 AS NS$,4 AS FD$,4 AS DD$
260 GET 1,1
270 NC=CVS(NC$):NS=CVS(NS$)
275 FD=CVS(FD$):DD=CVS(DD$)
277 IF FD=0 AND NC=0 THEN GOTO 2600
280 DIM AA$(NC)
290 CLOSE
300 OPEN"R",1,NA$
310 LF=LOF(1)
320 DR=(FD/NC)*(LF-1)+DD
325 GR=(LOF(1)-1)/5)+1
330 CLS:PRINT@23,"INFORMACAO SOBRE O ARQUIVO"
350 PRINT:PRINT:PRINT"NOME DO ARQUIVO - ";NA$
360 PRINT:PRINT"NUMERO DE REGISTROS =";GR
370 PRINT"NUMERO DE CAMPOS =";NC
380 PRINT"NUMERO DE ALTERNATIVAS =";NS
383 PRINT"NUMERO DE GRANS ALOCADOS AO ARQUIVO =";INT(GR)
390 CLOSE
500 REM ABRIR NOVO ARQUIVO
505 IF NA$<>"" THEN GOTO 2550
510 CLS
520 INPUT " NOME DO NOVO ARQUIVO ";NA$:PRINT
525 IF NA$="" THEN GOTO 20
527 IF LEN(NA$)>8 THEN CLS:PRINT"O NOME DO ARQUIVO ESTA INCORRET
0 < NO MAXIMO 8 CARACTERES >":FOR I=0 TO 1500:NEXT I:GOTO 205
530 INPUT " NUMERO DE CAMPOS DO ARQUIVO":NC:PRINT
540 INPUT " NUMERO DE ALTERNATIVAS PARA OS CAMPOS":NS
545 CLS:PRINT@960,"TECLE <@> QUANDO ESTIVER NO CAMPO N. 1 PARA V
OLTAR A M E N U";
550 DIM AA$(NC):AA$(0)=""
553 FD=250/NC:FD=INT(FD):FD=FD*NC
555 IF FD>255 THEN FD=FD-NC:GOTO 555
560 OPEN"R",1,NA$
565 FIELD 1,255 AS A$
570 FOR I=1 TO FD/NC
573 FI=FI+1
575 DD=II
578 PRINT@0,"FICHA ";FI
580 FOR I=1 TO NC
583 AA$(I)=""
585 PRINT@384,"ENTRE COM A ALTERNATIVA DO CAMPO N. ";I:INPUT AA$(
I)
590 IF AA$(I)="" THEN IF AA$(0)="" THEN CLOSE:DD=FD/NC:GOTO 640
ELSE LSET A$=AA$(0):CX=CX+1:PUT 1,CX:CLOSE:DD=DD-1:GOTO 640
595 IF AA$(I)<CHR$(65) OR AA$(I)>CHR$(64+NS) THEN PRINT@420,"
":GOTO 585
597 IF LEN(AA$(I))>1 THEN PRINT@420," ";GOTO 585
600 AA$(0)=AA$(0)+AA$(I):NEXT I
603 PRINT@420," ";
605 NEXT I
610 LSET A$=AA$(0):CX=CX+1:IA=1:PUT 1,CX
```

```
620 AA$(0)=""
625 PRINT@420," ";
630 GOTO 570
640 AN$=""
650 OPEN"R",1,AN$
660 FIELD 1,4 AS NC$,4 AS NS$,4 AS FD$,4 AS DD$
670 LSET NC$=MK$(NC):LSET NS$=MK$(NS)
675 LSET FD$=MK$(FD):LSET DD$=MK$(DD)
680 PUT 1,1
690 CLOSE 1:GOTO 20
800 REM PESQ. N.
805 IF NA$="" THEN GOTO 2500
810 CLS
815 NF=0
820 INPUT " NUMERO DA FICHA":NF
825 IF NF=0 THEN GOTO 20
830 OPEN"R",1,NA$
835 GT=INT((NF*NC-1)/FD):PL=(NF*NC-GT*FD)-NC:GT=GT+1
840 IF GT>LOF(1) THEN GOTO 855
845 IF GT=LOF(1) AND PL>DD*NC-(NC-1) THEN GOTO 855
850 GOTO 860
855 CLOSE:CLS:PRINT"N A O H A ' ESTE REGISTRO ";
GOTO 815
860 FIELD 1,255 AS A$
870 GET 1,GT
875 FOR I=1 TO NC
880 AA$(I)=MID$(A$,PL+I,1)
890 NEXT I
900 CLS:AA=64
905 PRINT@0,"DADOS REFERENTES A FICHA No. ";NF;
910 FOR I=1 TO NC
930 PRINT@AA,"";I;" - ";AA$(I);
935 AA=AA+64
937 IF AA=1010 THEN GOTO 1020
940 IF AA>1023 THEN AA=AA-960+10
950 NEXT I
955 PRINT@35,"CTRL: <E>,<N>";
1000 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 1000
1005 IF A$=CHR$(14) THEN CLOSE:GOTO 810
1010 IF A$=CHR$(5) THEN CLOSE 1:GOTO 20 ELSE GOTO 1000
1020 PRINT@35,"CTRL: <E>,<N> # CONTINUA";PRINT@1010,"CTRL <C
>";
1030 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 1030
1040 IF A$=CHR$(5) THEN CLOSE:GOTO 20
1050 IF A$=CHR$(3) THEN CLS:AA=64:PRINT@0,"DADOS REFERENTES A FI
CHA N. ";NF:GOTO 950
1060 IF A$=CHR$(14) THEN CLOSE:GOTO 810 ELSE GOTO 1030
1100 REM PESQUISA V.
1105 IF NA$="" THEN GOTO 2500
1110 CLS
1115 CN=0:A=1
1120 INPUT"NUMERO DE CONDICIONES SOLICITADAS":CN:PRINT:PRINT
1123 IF CN=0 THEN GOTO 20
1125 IF CN>NC THEN CLS:PRINT"O NUMERO MAXIMO DE CONDICIONES E ";NC
:CN=0:GOTO 1120
1127 IF CN<1 THEN CLS:PRINT"O NUMERO MINIMO DE CONDICIONES E "1":C
N=0:GOTO 1120
1130 FOR I=1 TO CN
1135 CC(I)=0:CS$(I)=""
1137 PRINT@192,STRING$(63," ");PRINT@256,STRING$(63," ")
1140 PRINT@192,STRING$(63," ");PRINT@256,STRING$(63," ")
1145 IF CC(I)>NC OR CC(I)<1 THEN PRINT@192,STRING$(63," ");CC(I
)=0:GOTO1140
1150 PRINT@256,"DE A ALTERNATIVA REFERENTE A CONDICAO No. ";I:I
NPUT CS$(I)
1154 IF CS$(I)<CHR$(65) OR CS$(I)>CHR$(64+NS) THEN PRINT@256,STR
ING$(63," ");CS$(I)=""
1157 IF LEN(CS$(I))>1 THEN PRINT@256,STRING$(63," ");CS$(I)=""
:GOTO1150
1160 NEXT I
1170 CLS:AA=64:CS=0
1180 PRINT@0,"PESQUISA POR VARIÁVEIS * CTRL: <D>,<E>,<N> *
";
1200 OPEN"R",1,NA$
1210 FIELD 1,255 AS A$
1230 FOR I=1 TO LOF(1)
1235 GET 1,1
1240 FOR WW=1 TO FD STEP NC
1245 CK=0
1250 FOR CO=1 TO CN
1260 CF$=MID$(A$,WW+(CO-1),1)
1270 IF CF$=CS$(CO) THEN CK=CK+1
1275 NEXT CO
1280 IF AA=1010 THEN GOTO 1300
1285 IF AA>1023 THEN AA=AA-960+10
1290 IF CK=CN THEN CS=1:PRINT@AA,"FICHA";((I-1)*FD+WW+(NC-1))/N
C:AA=AA+64
1293 NEXTWW:NEXT I
1295 IF CS>1 THEN CLS:PRINT@513,"# NAO FOI ENCONTRADO NENHUM R
EGISTRO COM ESTAS CONDICIONES #":FOR I=0 TO 1000:NEXT I:CLOSE:CLS
:GOTO 20
1297 GOTO1340
1300 PRINT@56,"CONTINUA";PRINT@1010,"CTRL <C>";
1310 B$=INKEY$:IF B$="" THEN GOTO 1310
1320 IF B$=CHR$(5) THEN CLOSE:GOTO 20
1325 IF B$=CHR$(14) THEN CLOSE:GOTO1110
1330 IF B$=CHR$(3) THEN CLS:PRINT@0,"PESQUISA POR VARIÁVEIS * C
TRL: <D>,<E>,<N> *";AA=64:GOTO 1290
1335 GOSUB 1360:GOTO1310
1340 PRINT@57,"FIM";
1341 B$=INKEY$:IF B$="" THEN GOTO 1341
1343 IF B$=CHR$(14) THEN CLOSE:GOTO1110
1345 IF B$=CHR$(5) THEN CLOSE:GOTO 20
1350 GOSUB 1360:GOTO1341
1360 IF B$=CHR$(4) THEN GOTO 1365 ELSE RETURN
1365 PRINT@0,STRING$(63," ");FORIA=A TO CN
1367 PI=(IA-A)*10
1369 PRINT@62," ";
1370 PRINT@PI,"";CC(IA);PRINT"=";CS$(IA);
1375 IF IA=A+5 THEN A=A+6:PRINT@62,"*";:RETURN
1380 NEXT IA:RETURN
1400 REM TAB. DE FREQUENCIA
1405 IF NA$="" THEN GOTO 2500
1410 CLS
```


TK 3000IIe: características



O TK 3000IIe, da Microdigital.

O TK 3000IIe "Enhanced", que foi recentemente lançado pela Microdigital e é compatível com o Apple IIe "Enhanced", da Apple Computer, possui 64 Kb de RAM e 16 de ROM e utiliza o microprocessador 65C02, que reduz o tempo de execução de alguns programas. Possui também oito slots, sendo sete deles conectores e um para encaixe de placas de memória e cartões controladores de pe-

riféricos. Pode ser incorporado ao micro uma placa PAL-M, o que torna possível a utilização de um aparelho de televisão comum, sem qualquer necessidade de adaptação.

O TK 3000IIe vem com teclado inteligente, dotado do microprocessador Z-80, e pode ser reprogramado em até 512 caracteres. Além disso, possui um teclado numérico com 12 teclas, próprio para planilhas eletrônicas. Quanto aos periféricos, estão disponíveis placas de expansão de memória, que já incorporam a possibilidade de aumentar o vídeo para 80 colunas; interface especial para impressora, incluindo buffer de 16 Kb e interface para até duas unidades de disco flexível de 5 1/4". Permite também a conexão de qualquer placa CP/M existente no mercado para a linha Apple, além de outros cartões.

Vale lembrar que os softwares para o Apple IIe Enhanced rodam no TK 3000, assim como os programas disponíveis para o anti-go Apple II Plus.

Informática na Academia

O Presidente da Academia Brasileira de Letras, Austregésilo de Ataíde, inaugurou no dia 24 de abril o Banco de Dados da Academia. A idéia de introduzir a informática na Instituição foi dada pelo Professor Arnaldo Niskier, em 1984. Pouco depois, o projeto foi apresentado a empresa carioca Tecnosoft, que se encarregou do desenvolvimento do sistema.

O BDA, como é chamado o banco, foi desenvolvido para o Nexus 1600, da Scopus. Devido ao grande volume de dados a ser armazenado, em torno de 60 Mb, foi requisitado a Scopus, em caráter especial um disco rígido do tipo Winchester.

Na verdade, o Banco da Academia é composto por dois bancos de dados distintos: um com informações sobre os escritores da língua portuguesa, suas obras, estilos e gêneros literários; e outro formado pelo Vocabulário Ortográfico e pelo Dicionário Ilustrado da Língua Portuguesa, contendo verbetes e seus significados.

Embora ainda não esteja completo, pois o levantamento de dados requer tempo e pessoal disponíveis, o BDA já está funcionando. Para consultá-lo, o usuário pode ligar para (021) 262-1313 ou comparecer a Av. Presidente Wilson, 231/2 andar, Castelo - Rio de Janeiro.

Micropic vídeo

A Micropic, empresa que iniciou uma nova fase como fabricante de hardware, está lançando um monitor de vídeo monocromático de 12". O Micropic Vídeo, como é chamado, possui 25 MHz; controles frontais de vertical e horizontal, com inverse e é totalmente nacional.

A empresa pretende produzir, a partir de 1987, 500 unidades/mês de monitores, mas tem o objetivo de, a médio prazo, obter de 10 a 15% do mercado nacional.

Outro lançamento da Micropic é um software específico para pequenos e médios escritórios de advocacia. O software é composto por cinco módulos: agenda, contas a pagar, a receber, cartas e acompanhamento de processo e roda em micros das linhas Apple e PC. Cada módulo custa 20 OTN. A Micropic fica na Av. Sumaré, 287, SP - Tel.: (011) 263-8200.

Feira SENAC

Será realizada de 1 a 6 de julho, das 14:00h às 22:00h, a III Feira SENAC de Informática de Ribeirão Preto, na qual várias empresas do setor irão expor e vender seus equipamentos e serviços.

Paralelo à Feira, também será promovido o IV Simpósio de Informática de Ribeirão Preto, com palestras que procurarão atender ao interesse de fabricantes, fornecedores e usuários. O evento acontecerá no SENAC local, que fica à Av. Capitão Salomão, 2133, CEP 14100, tels.: (016) 624-2900 e 624-5449, Ribeirão Preto - SP.

bits

I Fenasi' 86

Inaugurada com a presença do subsecretário industrial da SEI, Leopoldo da Silva Pereira, a I Fenasi 86 - Feira Nacional de Acessórios, Suprimentos e Instalações para Informática, reuniu 50 empresas, de 24 a 27 de abril, no Palácio das Convenções do Anhembi, em São Paulo.

Segundo o presidente da AN-FORSAI - Associação Nacional dos Fornecedores de Suprimentos e Acessórios para Informática - Sérgio Pelegrino, o setor congrega hoje 143 empresas no país, dentre fabricantes, distribuidores, revendedores e representantes, e seu crescimento nos últimos tempos foi igual ou maior ao da indústria nacional de computadores e periféricos.

Entre os lançamentos, a Burroughs apresentou, simultaneamente no Brasil, Austrália e EUA, o BU 8000, equipamento para analisar, avaliar e limpar fitas magnéticas, com contador de erros por trilha e bordas, controlado por microprocessador, com duas cabeças, lâmina auto-afiável, tracks em 6250 bps, e opção para parar os erros, permitindo a reutilização parcial ou total das fitas.

A Magtec, fabricante de acessórios, investiu US\$ 1.500.00 em três novos produtos: discos magnéticos flexíveis, em todas as versões, tamanhos de 8" a 5 1/4"; data cassette digital, e fita magnética em versões de 2.400, 1.200, 600 e 300 pés, além da de 3.000 pés, 600 a mais do que as fitas normais.

A KMP, coligada à Pirelli, apresentou cabos para conexão



Os novos discos da Magtic

em computadores Radioflex e Audioflex, destinado à instalações em terminais, sistemas de radiocomunicação, radiodifusão e telefonia; e o Flat Cable, para interligação de aparelhos eletrônicos periféricos para informática, circuitos e estágios dentro de um mesmo equipamento.

No stand da Propasa Informática as novidades foram o Inker Plus, recuperador de fitas, impressoras matriciais para reutilizá-las até 15 vezes; embalagens coloridas de disquetes, para separá-los por assunto; e o Ergonom, um prolongamento da base de micros, para usuários Apple, com local para lápis, máquina de calcular e guardar disquetes.

Já a Mowag apresentou o Arkit, primeiro arquivo em aço para disquetes, com trilhos telescópicos, podendo guardar o dobro dos fichários convencionais.

Participaram da I Fenasi'86 empresas de portes diversos, como a IBM, Memorex do Brasil, Helios, Electra, Sysdata, Dynaflex, Hytec, Telexpel, Senter, Jel-Print e Tex-Print.

Winchester de 3 1/2'

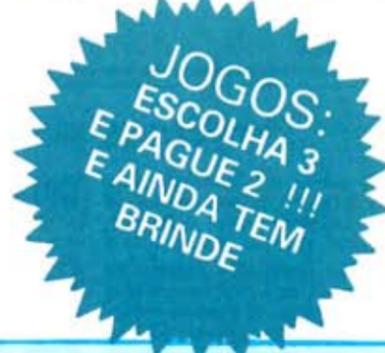
A Elebra deverá colocar no mercado ainda em 1986 seu disco rígido de 3 1/2" e 10 Mb, conhecido como "Projeto Tostão". A nova linha de winchester W300, leves e compactos, a serem produzidos na moderna fábrica, inaugurada em janeiro, em São Paulo, atenderá micros pessoais, profissionais ou comerciais, e também aos portáteis. Antonio Haroldo P. Arantes, gerente de produção da área de discos, garante que o projeto Elebra conta com tecnologia totalmente nacional.

Mais serviços

Os assinantes do Telegame, de São Paulo, já podem com vários outros serviços. Além dos 500 jogos que já oferecia, o sistema dispõe, entre outros, de tabela de reajuste de salários e aluguéis; localização dos quiosques de bancos 24 horas; tabela de conversão de cruzeiros para cruzados; retrospectiva dos jogos da lota, com os números sorteados; localização dos hospitais e pronto-socorros de SP; lista de 150 telefones úteis e endereços de restaurantes paulistas. Informações pelo tel.: (011) 280-1796.

SOFT SPEED

GARANTIA TOTAL • MANUAIS INCLUSOS



MSX - HOT BIT E EXPERT - JOGOS EM FITA

- F401 - FLIGHT SIMULATOR - Simulador de voo
- F402 - POLAR STAR - Guerra polar em 3D
- F403 - DONPAN - Maravilhoso jogo de ação
- F404 - COELHO MALUCO - O coelho tentará subir o prédio
- F405 - FAIXA PRETA - Lutas de King-Fu
- F406 - HAUNTED HOUSE - Prédio assombrado
- F407 - BINARY LAND - Ajude aos namorados
- F408 - LE MANS - Corrida de carros
- F409 - HERO - Salve os mineiros
- F410 - OZY BALL - Destrua as pedras
- F411 - PYRAMID - Metidos da pirâmide
- F412 - SPOOK - Escape dos monstros teníveis
- F413 - THEZEUS - Salve a princesa
- F414 - TRICK BOY - Fliperama
- F415 - MOON PATROL - Patrulhe a superfície da Lua
- F416 - RIVER RAID - Cuidado com os obstáculos do rio
- F417 - PITFALL II - Semelhante ao do Alan
- F418 - FROGGER - Ajude o sapo a salvar a sapinha
- F419 - BEAN RAIDER - Defesa-se dos inimigos
- F420 - SUPER COBRA - Defesa-se dos inimigos
- F421 - 3D BOMBERMAN - Elimine o monstro
- F422 - COSMOS - Perigosos inimigos montas
- F423 - SPORTS I - Várias competições
- F424 - SPORTS II - Mais 3 competições
- F425 - KEYSTONE KEAPERS - Prenda o ladrão
- F426 - DOG FIGHTER - Destrua os aviões inimigos
- F427 - SHADOW OF THE BEAR - Emocionante aventura gráfica
- F428 - HOT SHOE - Aventura nuclear
- F429 - ANTARCTIC ADVENTURE - Explore a Antártida
- F430 - HUNCHBACK - Salve a princesa da torre
- F431 - NORSEMAN - Cuidado com os dragões
- F431 - DECATHLON - Incríveis provas olímpicas

PREÇO DE CADA JOGO: Cr\$ 60,00
PARA CADA 2 JOGOS COMPRADOS, ESCOLHA UM TERCEIRO INTEIRAMENTE GRÁTIS. E AINDA GANHE MAIS UM JOGO: PERIGO ESPACIAL

CP-400 JOGOS EM FITA

- F101 - DECATHLON - O jogo mais famoso de todos
- F102 - DOUBLE BECK - Prenda as imagens
- F103 - DRACONIAN - Salve o astronauta no espaço
- F104 - ICE HOCKY - Hockey no gelo
- F105 - MR. DIG - Fantástico e emocionante
- F106 - INTERCEPT 4 - Destrua os inimigos galácticos
- F107 - MISTAR - Jogo de aventura
- F108 - SIMULADOR DE VOO - Excelente qualidade gráfica
- F109 - POPEYE - Derrote o Brutus
- F110 - GALAGON - Fantástico jogo!
- F111 - ZAXXON - O melhor jogo para micros
- F112 - GERM - Defesa-se dos germes
- F113 - DEVIL ASSAULT - Emocionante!
- F114 - AIR TRAFFIC CONTROL - Controle o aeroporto
- F115 - CRASH - Defesa-se dos insetos
- F116 - SPACE WRECK - Defesa sua base espacial
- F117 - SHAFT - Destrua os pontos e muito cuidado!
- F118 - DESERT RIDER - Corrida de carros no deserto
- F119 - CHOPPER STRIKE - Aventura com helicóptero
- F120 - TIME PATROL - Salve os pára-queixadas

CP 400 - JOGOS EXCLUSIVOS EM FITA - LANÇAMENTOS

- F121 - MODULE MAN - Você nunca viu nada igual
- F122 - SAM SLEUTH - Aventura policial
- F123 - KING TUT - Cuidado: Perigo extremo
- F124 - BUZZ WORM - Muita emoção
- F125 - RAT - Pegue os ratos
- F126 - BR71 - Um barão!
- F127 - RBALL - Sinta-se num fliper
- F128 - MAJOR STAR - Aventura submarina
- F129 - CHAMBERS - Novidade em jogo. Experimente
- F130 - CRYSTAL - Tridimensional
- F131 - MIDDLE GUIN - Preencha 75% da tela
- F132 - RACER PUTSPOMB - Tente me vencer
- F133 - WACKY - Este você não pode perder
- F134 - CYRUS - O melhor xadrez já feito para micros

- F135 - STAR TRADER - Aventura espacial
- F136 - WILLY'S WAREHOUSE - Cuidado para não ser demitido
- F137 - POUCHTONE - Um jogo emocionante
- F138 - BACKMAN - Fantástico arcade eletrônico

PREÇO DE CADA JOGO: Cr\$ 50,00
PARA CADA 2 JOGOS COMPRADOS, ESCOLHA UM TERCEIRO INTEIRAMENTE GRÁTIS. E AINDA GANHE MAIS UM JOGO: BLACKJACK.

CP 400 - APLICATIVOS E UTILITÁRIOS SOLICITE CATÁLOGO

CP 400 - UTILITÁRIOS EM FITA

- F150 - SUPER SCREEN - 51 x 24 Linhas texto/graf. 60,00
- F151 - TAPEUPE - Supercopiador de fitas 300,00

APPLE II - JOGOS ESPECIAIS EM DISCO - CADA Cr\$ 150,00

- D301 - KARATECA - Luta karate de verdade
- D302 - CONAN - Aventura igual ao filme
- D303 - GHOSTBUSTERS - Aventura igual ao filme
- D304 - SUMMER GAMES - 8 Modalidades esportivas
- D305 - CFI - Jogo pornográfico para adultos
- D306 - SKYFOX - Pilote um caça de verdade

APPLE II - JOGOS EM DISCO DA PROMOÇÃO

- D307 - AZTEC - Decifre a pirâmide azteca
- D308 - PICADILLY - Sensacional jogo
- D309 - SHIFT SAM - Fantástico e emocionante jogo
- D310 - DONKEY KONG - Mário contra o gorila
- D311 - FREE FALL - Tente vencer este desafio
- D312 - PIEMAN - Excelente e divertido
- D313 - ORBITRON - Entre em órbita com seu micro
- D314 - O'BERT - Tente se movimentar nos cubos
- D315 - JUNGLE HUNT - Aventura na selva
- D316 - CAVERNS OF CALISTO - Aventura
- D317 - PITFALL II - Nas cavernas perdidas
- D318 - TAXMAN - Labirinto tipo Pacman
- D319 - XADREZ - Tradicional jogo
- D320 - GAMÃO - Jogo milenar de tabuleiro
- D321 - BUCK ROGERS - Pilote uma espaçonave
- D322 - LOAD RUNNER - Pegue os tesouros

PREÇO DE CADA JOGO: Cr\$ 75,00
PARA CADA 2 JOGOS COMPRADOS, ESCOLHA UM TERCEIRO INTEIRAMENTE GRÁTIS. E AINDA GANHE MAIS UM JOGO: POKER

APPLE II - UTILITÁRIOS E APLICATIVOS EM DISCO

- D351 - DISK DRIVE DIAGNÓSTICO 300,00
- D352 - SAY IT - Sintetizador de Voz 300,00
- D353 - MUSICOMP - Componha sua Música 300,00
- D354 - KOALA - Criador de Desenhos 300,00
- D355 - PRINT SHOP - Gerador de Impressos 300,00
- D356 - THE COMPLETE GRAPHICS SYSTEM 300,00
- D357 - SCREEN WRITER - Processador de Textos 300,00
- D358 - SPEED-MALA ORETA 300,00
- D359 - SPEED-CONTROLE DE ESTOQUES 300,00
- D360 - SPEED-CONTAS A RECEBER 300,00
- D361 - SPEED-FOLHA DE PAGAMENTO 300,00
- D362 - LOCKSMITH 5.0 - Utilitário de Cópia 300,00
- D363 - MAGIC WINDOW - Processador de Textos 300,00
- D364 - VISUALC II - Planilha Eletrônica 300,00
- D365 - VISFILE II - Banco de Dados 300,00
- D366 - DBASE II - Completo 700,00
- D367 - FRIDAY - Completo 700,00
- D368 - WORDSTAR - Processador de Textos 700,00
- D369 - LOTERIA ESPORTIVA 200,00
- D370 - LOTO 200,00

BRINDE: GRÁTIS, NA COMPRA DE QUALQUER PROGRAMA EM DISCO UM CURSO PASSO-A-PASSO EM BASIC.

JOGOS EM FITA PARA TK30X

- F201 - XADREZ - Em sua melhor versão
- F202 - REVERSI - Famoso jogo Othello
- F203 - GAMÃO - Jogo de tabuleiro
- F204 - ANT ATTACK - Destrua as formigas
- F205 - CYBER RATS - Cuidado com os ratos!
- F206 - HORACIO E AS ARANHAS - Um grande jogo!
- F207 - 3D TANX - Batalha com tanques
- F208 - SIMULADOR DE VOO - Impressionante!
- F209 - COOKE - Ajude o coelho
- F210 - HORACIO ESQUANDO - Aventura divertida
- F211 - PYJAMARAMA - Tente vencer este desafio
- F212 - ANDROID 2 - Sensacional!
- F213 - PLANETOKDS - Excitante missão espacial
- F214 - MISSILE - Cuidado! missile fatal!
- F215 - PSST - Destrua os insetos
- F216 - MANIC MINER - Conduza Willy nas cavernas
- F217 - HUNGRY HORACE - Cuidado com os quadros
- F218 - PIMBALL - Tradicional fliper
- F219 - SPACE RAIDERS - Defesa seu planeta
- F220 - ASTRO BLASTER - Cuidado com os invasores
- F221 - JET SET WILLY - Tente fazer Willy ganhar
- F222 - GHOST HUNT - Sensacional versão do Pacman
- F223 - CHECKERED FLAG - Pilote um F1 de verdade
- F224 - TENNIS - Excelente versão
- F225 - ROBOTICS - Destrua os robôs invasores!
- F226 - GALACTIC ABDUCTORS - Cuidado! pengol!
- F227 - SINUCA - Tente matar todas as bolas
- F228 - MINED OUT - Cuidado com as minas
- F229 - MR. WIMPY - Pegue os ingredientes
- F230 - GOLFE - Excelente e real jogo
- F231 - CROSS - Tente atravessar a rua perigosa
- F232 - JUMPING JACK - Cuidado com as lendas no chão
- F233 - GROUND ATTACK - Prenda na caverna inimiga!
- F234 - MONSTER MINE - Cuidado com os monstros da mina
- F235 - SEIXDAB ATTACK - Proteja sua cidade das aves
- F236 - GALAXIANS - Destrua os invasores
- F237 - FIGHTER PILOT - Pilote um F-15 Eagle
- F238 - TERROR DAKTL 40 - Ação na terra perdida
- F239 - TRADER - Comércio e ação no espaço
- F240 - STYX - Ande no labirinto e cuidado com a bruxa
- F241 - PENETRATOR - Destrua o reator
- F242 - GHOSTBUSTERS - Caça aos fantasmas
- F243 - LAZY JONES - Enfrente vários videogames
- F244 - 1994 - Uma missão no futuro
- F245 - CAYELON - Aventura no castelo
- F246 - ARCVENTURE - Mate o Conde Dráculá
- F247 - FRED - Desvende o pengol da pirâmide
- F248 - FANTASTIC VOYAGE - Viaje no corpo humano
- F249 - RIVER RAID - Percorra o rio e cuidado
- F250 - SCUBADIVE - Recolha as pérolas do mar
- F251 - AQUAPLANE - Uma lanchar no mar e pengol
- F252 - KISMIC CANGA - Ajude o canguru a voar
- F253 - PEGASUS - Destrua os alienígenas no labirinto
- F254 - DECATHLON II - Provas olímpicas
- F255 - SIR LANCELOT - Pegue os objetos no castelo
- F256 - MONSTER IN HELL - Cuidado com o inferno
- F257 - ARCADIA - Sobreviva a travessia fatal
- F258 - POTTY PAINTER - Preencha os quadrados
- F259 - NEW POKER - Novo jogo de poker
- F260 - BOOGA BOO - Ajude o sapo salvando a moça
- F261 - ESCAPE - Saia do labirinto sem ser morto
- F262 - ESQUIMO EDDIE - Uma aventura no gelo
- F263 - FREEZE - Destrua os inimigos com cubos de gelo
- F264 - TORNADO - Pilote um avião Em 3D
- F265 - SPY vs SPY - Guerra de espões em 3D
- F266 - DELTA WING - Pilote um caça F-16 em 3D
- F267 - PROMANIA - Apague os incêndios
- F268 - THE PYRAMID - Aventura na pirâmide
- F269 - WORSE AT SEA - Mantenha o navio flutuando
- F270 - AUTONOMA - Comida de carros
- F271 - ATIC ATAC - Percorra o castelo assombrado
- F272 - TRANZ AM - Pegue os troféus nos EUA
- F273 - MOLAR MAUL - Defesa seus dentes da cárie
- F274 - HIGH MOON - Duelo no velho oeste

PREÇO DE CADA JOGO: Cr\$ 50,00
PARA CADA 2 JOGOS COMPRADOS, ESCOLHA UM TERCEIRO INTEIRAMENTE GRÁTIS. E AINDA GANHE MAIS UM JOGO: SENHA.

COMO COMPRAR:

NÃO RECORTE SUA REVISTA. FAÇA O SEU PEDIDO POR CARTA, RELACIONANDO SEUS DADOS E OS CÓDIGOS DOS PROGRAMAS DESEJADOS. ANEXE A CARTA UM CHEQUE NOMINAL À SOFTSPEED, Rua Gonzaga Bastos n.º 112 - Cep 20541 - Rio de Janeiro - RJ. As despesas do correio já estão incluídas.

SOFTSPEED
RUA GONZAGA BASTOS 112 - 20541 - RIO DE JANEIRO

Periféricos para MSX

Os planos da Gradiente para 1986 incluem o lançamento de vários periféricos para o Expert, conforme afirmou Mauricio Arditti, Vice-presidente Técnico da empresa. Já está pronto um modem para acesso ao Sistema Videotexto, através de software em cartucho, que estará disponível no mercado, no início do segundo semestre, disse ele. Mais para o final do ano, será lançado um cartão de 80 colunas.

A Gradiente está incentivando outros fabricantes a produzir e colocar no mercado periféricos para o Expert. A Microsol, de Fortaleza, por exemplo, lançará em breve drives de 5 1/4", com face simples e capacidade para 180 Kb; controlador de drives; gravador de EPROM; e placa de expansão de 80 colunas, e ainda está estudando a viabilidade de produzir RAM disk de 256 Kb. Já a Embracom está desen-

volvendo um modem para a linha MSX.

Outro projeto da Gradiente é a produção de discos flexíveis de 3 1/2", que ainda deverá ser entregue à SEI. A maior dificuldade reside na nacionalização de partes mecânicas de precisão, explicou Mauricio Arditti, pois o projeto prevê inicialmente um índice de nacionalização de até 70%, e o desejável pela SEI seria de 100%.

Caso chegue-se a um acordo, os discos para a linha MSX serão fabricados ainda este ano, ou no início de 1987, para atender aos micros da empresa, estimando-se uma produção mínima de cerca de 20% dos Experts vendidos mensalmente. Embora a intenção da Gradiente não seja a fabricar discos para terceiros, nem vendê-los em sistema OEM, está estudando pedido da Unित्रon de comprá-los e adaptá-los ao Macintosh.

Tropic Informática

Ricardo Tondowsky e Manoel Ribeiro Júnior, ex-diretor e ex-gerente de vendas da Microdigital, respectivamente, inauguraram a software-house Tropic Informática, que comercializa produtos para o TK90X e MSX com a marca Disprosoft.

A Tropic está incentivando a produção de software nacional, contratando jovens que desenvolvem programas. Cada software levará a marca Disprosoft e o nome do seu criador, que receberá por fita vendida. Quem deseja se candidatar, deve ligar para (011) 265-8516 ou escrever para a Caixa Postal 16441 - São Paulo.

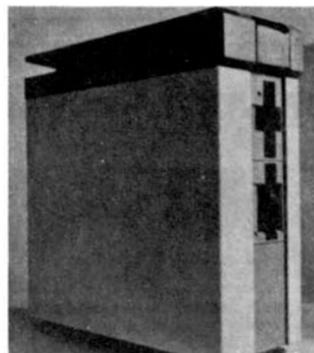
Soft 16 bits

A Real - Soft desenvolveu diversos sistemas aplicativos para micros IBM-PC de 16 bits. Entre eles, controle de loteamentos, contas a pagar, a receber, ativo fixo, contabilidade, controle de processamento de cobranças mercantis, faturamento, folha de pagamento, gestão e controle da carteira de pedidos e controle de desempenho, para corridas de cavalos. O endereço da Real - Soft é Rua Termópilas, 462, São Paulo, CEP 04635, tel.: (011) 241-1976.

Supermicro da Digirede

Ampliando a gama de seus produtos, a Digirede, hoje com um parque de 1.400 equipamentos instalados na área de automação bancária, lançou o sistema multiusuário 8000, um supermicro que suporta até 32 terminais, interagindo com sistemas operacionais CP/M e MS/DOS.

O sistema multitarefa conta com CPU Motorola 68010; clock de 10 MHz; processador inteligente Z-80, com 64 Kb de memória; interfaces RS232-C e RS-45; dois discos Winchester de 5 1/4, da própria Digirede, de até 300 Mb, formatados em cinco opções, permitindo conexão de até dois discos rígidos de 5 1/4; e sistema operacional Digix, versão Digirede do Unix. O equipamento serve para aplicações nas áreas de indústrias, comércio e administração,



O Digirede 8000.

e a empresa espera vender 200 unidades este ano. Os preços variam de Cz\$ 300 mil a Cz\$ 1 milhão.

Novidades na UD

As empresas de informática marcaram presença na UD paulista deste ano e aproveitaram o evento para mostrar novos produtos. A Dynacom, por exemplo, apresentou quatro protótipos do MSX 1.800, embora o lançamento só esteja previsto para o final do ano, ou mesmo início de 1987. No momento, a Dynacom vem mantendo conversações com os fabricantes de micros da linha MSX - Sharp e Gradiente - para viabilizar uma total compatibilidade do aparelho.

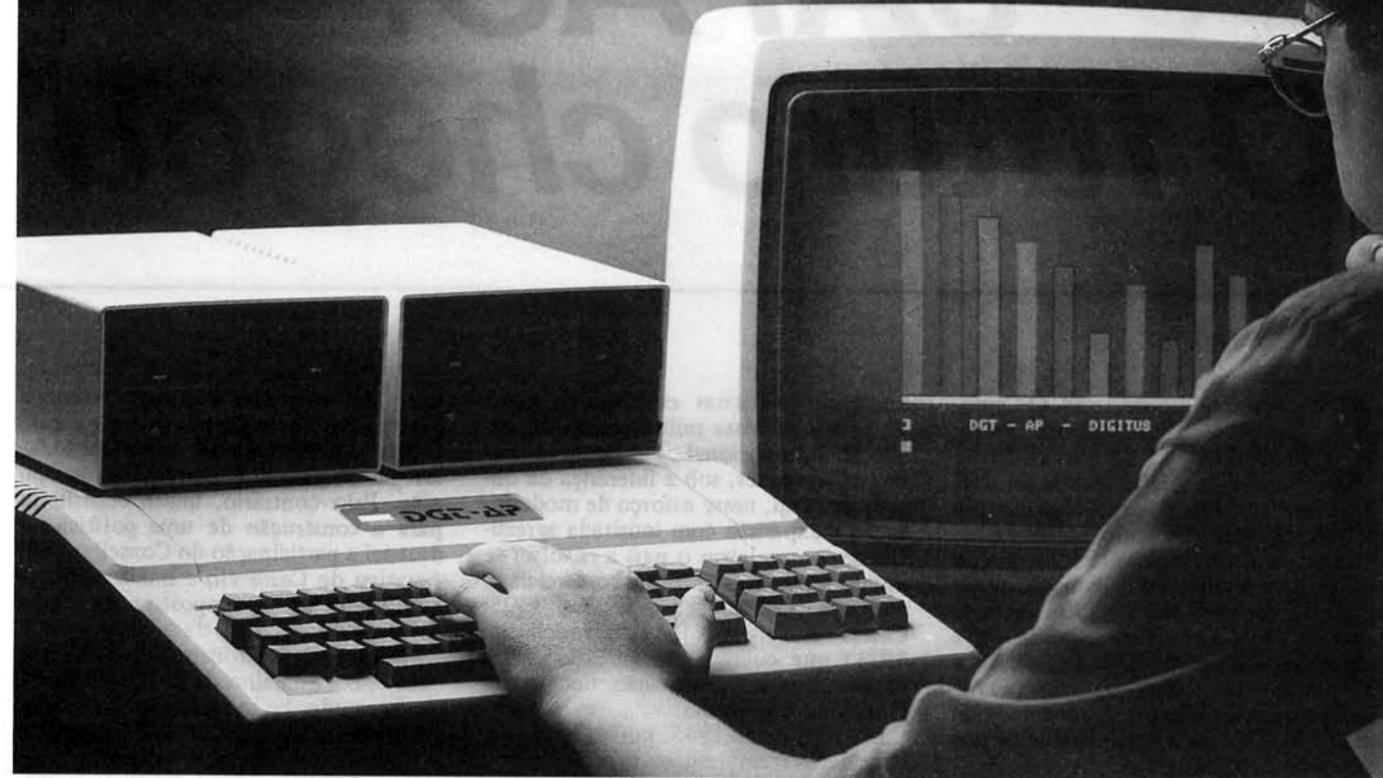
Um forte atrativo do novo micro serão os 100 programas, entre jogos e utilitários, que o usuário receberá gratuitamente, ao adquiri-lo.

Outro equipamento da empresa, o MX 1600 Color, de 64

Kb, teve boa recepção na UD. Ele também está sendo comercializado com 100 programas gratuitamente, incluindo editor de texto, planilha de cálculo, controle de estoque e outros aplicativos.

Joa no stand na Dismac, a vedete foi a família de PCs, cujo micro de configuração mínima é o PC 16, com microprocessador Intel 8088; co-processador numérico Intel 8087, opcional; memória RAM de 256 Kb, expandível até 768 Kb; ROM-BIOS de 8 Kb, e até 64 Kb de EPROM; oito conectores para placa de expansão; autofalante com tons de áudio programável por software; e caixa com ventilação, permitindo até quatro expansões, com floppies, winchesters ou fitas. Completam a família o PCxt e o PC Multiusuário.

DGT-AP



O APPLE DA DIGITUS

A DIGITUS lança o DGT-AP, um microcomputador pessoal totalmente compatível em hardware e software com a linha APPLE II PLUS e seus similares.

O DGT-AP é um micro versátil, pois, além de lhe ser útil no trabalho, você poderá também usá-lo no lazer e nos estudos.

Devido ao grande número de programas desenvolvidos para a linha APPLE, o DGT-AP tem ampla aplicação tanto para as pequenas e médias empresas como para os executivos e os profissionais liberais.

Projetado para atender e acompanhar o desenvolvimento do usuário, o DGT-AP possui estrutura para aceitar futuras expansões, crescendo de acordo com suas necessidades.

O DGT-AP tem todas as características básicas comuns a um micro da linha APPLE com a vantagem de um teclado numérico reduzido incorporado à CPU.

Além de todas as placas disponíveis para expansão, você tem ainda a garantia da tecnologia DIGITUS.

Conheça o DGT-AP nos endereços abaixo e nos revendedores autorizados DIGITUS.

STRINGS

SP - A Itautec Informática inaugurou mais uma loja em São Paulo, na Rua Tabapuã, 627, Itaim, São Paulo.

RJ - O LTD Informática promove regularmente cursos de treinamento modular em microinformática (formação de analistas), programação e análise e projetos de sistemas, com opção de diversas datas de início. Maiores informações à Av. Rio Branco, 173 - sblj, tel.: (021) 262-9364, Centro - RJ.

MG - De 23 a 27 de julho estará se realizando no Minascentro, em Belo Horizonte, o III INFO-RUSO - Encontro Mineiro de Informática e Feira de Informática. Informações pelo tel.: (031) 225-1944; MG, ou telex (031) 6074 NFCÉ BR.

SP - A ABAC - Associação Brasileira de Automação Comercial - promoverá, de 7 a 11 de

julho, no Palácio das Convenções do Anhembi, em São Paulo, o III Congresso Nacional e III Feira Internacional de Automação Comercial. Maiores informações pelo telefone (011) 280-0890.

RJ - O IBPI criou um programa de estágios, com o objetivo de encaminhar seus alunos ao mercado de trabalho. As empresas interessadas em participar do programa podem se cadastrar através do telefone (021) 275-2143.

SP - Jorge Luis dos Santos e Paulo Rodrigues Lauand, ex-responsáveis pelas áreas de marketing e técnica da Microdigital, respectivamente, formaram uma nova empresa, a Connectin Tecnologia Informática Ltda.

SP - A Cobra é a líder nacional de vendas de supermicros, com quase 80% do mercado. Em 1985, o produto mais vendido pela empresa foi o Micrão Cobra

480, com cerca de 650 unidades comercializadas.

SP - Nívio Flores é o novo diretor de marketing da Prológica. Com experiência em empresas como a Singer e a Quaker, Nívio pretende consolidar uma ponte entre o usuário e a Prológica, fortalecendo os revendedores em termos técnicos e comerciais.

RJ - Na reunião-almoço, promovida pela SUCESU, há cerca de três semanas, o secretário da SEI Prof. Dória Porto surpreendeu a imprensa ao declarar que a secretaria de informática levará para a pauta da reunião do CONIN apenas a questão da comercialização do software, enquanto o Ministro da Ciência e Tecnologia Renato Archer afirmava, semanas antes, em diversas ocasiões, que a questão jurídica do software seria discutida no âmbito do CONIN. Ao que parece, os altos escalões da tecnologia de informática não

estão conseguindo falar a mesma língua.

RJ - O dr. José Maria Sobrinho, que durante três anos foi presidente da Assessoria Nacional e atualmente representava a entidade no CONIN - Conselho Nacional de Informática e Automação, foi dispensado da função, segundo decreto assinado pelo presidente José Sarney em 02 de maio. Agora, Nilton Trama, atual presidente da Assespro Nacional, passa a exercer a função. De fato, foi o próprio Trama que enviou telex ao ministro Renato Archer pedindo a substituição de Sobrinho. Tal atitude deixou claro o "racha" por que passa a Assespro. De um lado, o Rio (102 associados) apóia Sobrinho. São Paulo (78 associados) fecha com Nilton Trama. E as regionais... uns dizem que se omitiram, enquanto outros garantem que aprovaram a medida.

JAPÃO: O futuro chegou

Oito de julho de 1853. O Comodoro Matthew Calbraith Perry, no comando de uma poderosa frota de guerra ancora na Baía de Tóquio e força o Japão a assinar um acordo de relacionamento político e comercial com os Estados Unidos, pondo fim a dois séculos de isolamento auto-imposto do país asiático. Em meio às conversações, a troca de presentes: arte japonesa — lacas, bronzes, porcelanas e brocados — por tecnologia americana — equipamentos de telegrafia; um modelo reduzido de trem a vapor; implementos agrícolas e armas de fogo.

Início dos anos 1980, Detroit, EUA. Em meio a uma série crise econômica, trabalhadores desempregados da outrora pujante indústria automobilística — o símbolo por excelência do **American Way of Life** — destroem a golpes de marreta um bonito automóvel japonês em protesto contra a invasão do mercado americano por produtos importados, principalmente do Japão.

Habitados a assombrar o mundo com o seu poderio industrial e tecnológico (fora o econômico e militar), os norte-americanos começam agora a ver ameaçada sua hegemonia até no próprio mercado interno, e em áreas nas quais se consideravam praticamente imbatíveis. O desafiante é um longínquo país oriental, arrasado e ocupado ao término da Segunda Guerra Mundial e que, em fins da década de 50, tinha a fama de fabricar produtos baratos e de má qualidade. Perplexos, todos se perguntam: como isto aconteceu?

Indústrias estratégicas

O atual desenvolvimento japonês não é fruto do acaso. Pelo contrário, é resultado de um esforço planejado e dirigido que já dura mais de 100 anos. De fato, a demonstração de força do Comodoro Perry serviu para reforçar entre os nipônicos o sentimento da necessidade de de-

envolver indústrias estratégicas, tanto do ponto de vista militar como do comércio internacional. Lançaram-se, então os japoneses, sob a liderança da oligarquia Meiji, nesse esforço de modernização e expansão com inusitada agressividade, o que levou o país a envolver-se numa série de conflitos comerciais e militares (China, 1895; Rússia, 1905; Coreia e Taiwan, 1911; Manchúria, 1931) que culminaram em 1945 com os horrores da devastação nuclear de Hiroshima e Nagasaki.

A derrota de 1945, porém, pode ser considerada em muitos aspectos como uma vitória. — A imposição americana de desarmamento poupou a nação imensos gastos com forças armadas, permitindo-lhe investir toda a sua energia humana, técnica e financeira no desenvolvimento econômico e social. Para se ter uma idéia, o Japão gasta hoje somente 2% do seu orçamento de pesquisa e desenvolvimento com experiências militares, contra os 50% gastos pelo EUA. Isso faz com que as verbas destinadas à pesquisa civil quase se igualem em ambos os países.

O MITI

Quando se fala em política industrial japonesa, o primeiro nome que nos vem à mente é o do já hoje legendário MITI — Ministério do Comércio Internacional e da Indústria. Suas origens remontam ao antigo Ministério da Agricultura e Comércio que, em 1925, dividiu-se, ensejando a criação do Ministério da Indústria e Comércio. Este, por sua vez, recebeu durante a Segunda Guerra Mundial a denominação de Ministério das Munições, o qual veio a formar, após o conflito, o atual MITI.

Por ocasião da crise de 1929, que ocasionou uma grande turbulência na economia internacional, caracterizada sobretudo por um crescente protecionismo, puseram-se os funcionários do ex-

tinto MIC a estudar a situação interna e externa em busca de soluções para contornar as dificuldades, sem, contudo, arrogarem para si o monopólio da opinião. Pelo contrário, muito contribuiu para a construção de uma política industrial a participação do Conselho Deliberativo de Comércio e Indústria, instituído pelo MIC e composto por todas as forças representativas da sociedade.

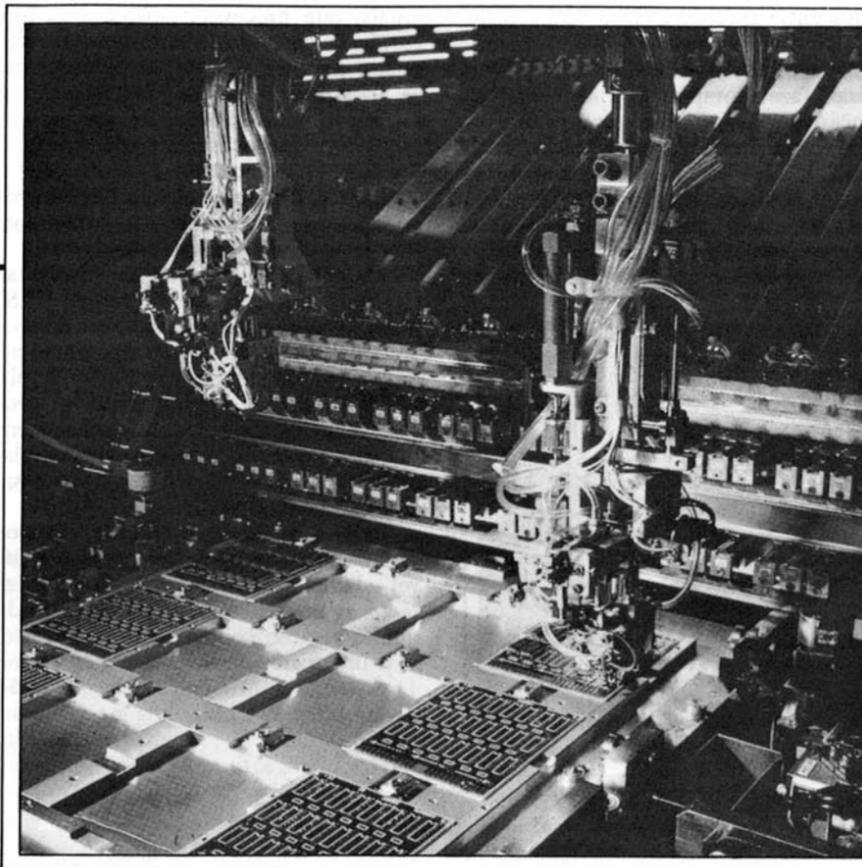
Dentre os funcionários do MIC, destacou-se o trabalho de Yoshino Shinji. Após estudar os modelos de racionalização industrial praticados em diversos países, Shinji defendeu o adotado na Alemanha por ser este “voltado para a inovação tecnológica nas indústrias, para a instalação das mais atualizadas máquinas e equipamentos e para a eficiência crescente e generalizada”. No plano interno, Shinji alertou para os riscos da concorrência desenfreada, afirmando que ela deveria ser substituída pela cooperação e que o propósito das atividades empresariais deveria ser a redução dos custos, não o aumento dos lucros. Dentro desse pensamento defendia Shinji a necessidade de um abrangente plano de desenvolvimento o qual, por sua vez, pressupunha uma certa dose de controle do Estado sobre as atividades da iniciativa privada.

Setores prioritários

Foi esse o modelo adotado pelo Japão para tornar-se competitivo no mercado internacional: tomar os negócios mais produtivos, conferindo aos seus produtos e serviços maior valor agregado (isto é, maior conteúdo tecnológico). Para melhor perseguir esse objetivo; o MITI selecionou alguns segmentos — inicialmente, indústria pesada e petroquímica; após o choque do petróleo nos anos 70, informática e telecomunicações — como prioritários, direcionando-os através de uma série de incentivos e restrições, manejados de acordo com a situação espe-

Conhecido mais pelo seu passado que pelo presente, o Japão mostra hoje, a um mundo perplexo, que já vive no futuro. Num impressionante exemplo de esforço e cooperação nacionais, este pequeno país, pobre em recursos

da natureza, mas de vigorosa cultura, prepara-se para ingressar no século 21 na vanguarda mundial do avanço industrial e tecnológico.



Com rapidez e precisão inigualáveis, o robô da NEC insere chips em placas de circuito.

cífica a ser atingida. Dessa forma, alguns setores são protegidos por mecanismos tais como a imposição de tarifas e controles sobre as importações; taxas preferenciais; controles sobre o intercâmbio com o exterior e limitações aos investimentos estrangeiros nesses ramos de atividade; subsídios; empréstimos a juros reduzidos e auxílio financeiro para pesquisa e desenvolvimento, além de se beneficiarem com condições especiais de depreciação e de licenciamento de tecnologia estrangeira. Já no direcionamento da indústria como um todo, o governo fornece e cancela autorizações (aqui, no caso da empresas que não sigam suas diretrizes), recompensando as que cooperam mediante a liberação de fundos governamentais. Entretanto, o MITI não tem como interferir nos negócios internos das empresas privadas. Ele pode incentivar ou desestimular certas participações; obrigar, nunca!

O que acontece é que muitas empresas — farejando lucros nos promissores segmentos apontados pelo MITI — põem de lado suas diferenças e embarcam, juntos, nos projetos especiais.

Projetos nacionais

Para tornar-se uma sociedade totalmente informatizada na virada do século, o Japão vem desenvolvendo uma série de grandes projetos nacionais ligados direta ou indiretamente às tecnologias de informática ou telecomunicações. Vejamos os principais.

Opto-eletrônica — patrocinado pelo MITI e realizado no centro de pesquisas da Fujitsu, em Kawasaki, com a participação de cinco outras empresas, o projeto envolve investimentos de US\$ 110 milhões e visa desenvolver tecnologia de fibras óticas e dos dispositivos opto-eletrônicos a elas relacionados.

PIPS (Pattern Information Processing System) — nascido em resposta às dificuldades causadas pela complexa língua japonesa para a entrada de dados, este projeto conjunto da indústria japonesa tem por finalidade aperfeiçoar um sistema capaz de reconhecer imagens em geral, substituindo a entrada de dados via teclado.

INS (Information Network System)

— este é o mais ambicioso projeto japonês. Conduzido pela Nippon Telegraph and Telephone Corporation e envolvendo investimentos da ordem de US\$ 120 bilhões a serem gastos em 15 anos, o projeto visa criar uma rede nacional de informações que — mediante o uso de fibras óticas, transmissão digitalizada, dispositivos de reconhecimento e síntese de voz, terminais de vídeo, tecnologia de fac-símile e satélites de comunicação — interligue todos os lares e empresas do país com serviços de telefonia, transmissão de dados, textos, imagens fixas e móveis (TV, fac-símile) etc.

Supercomputadores — orçado em US\$ 300 milhões, visa pesquisar novos dispositivos eletrônicos de alta velocidade (tecnologias de arsenieto de gálio, junções Josephson e super-lattice) para produzir máquinas como o NEC SX-2, que executa 1 GFLOPS (bilhões de operações de ponto flutuante por segundo).

Sistema Captain (Character and Pattern Telephone Access Information Network System) — versão japonesa do videotexto, entrou em operação em novembro de 1984. Em junho de 1985 tinha 7.240 terminais usuários em todo o país, sendo 11,5% residenciais e 88,5% institucionais (governo e empresas). Serviços oferecidos: informações em geral sobre lazer, serviços públicos, tempo e notícias; intercâmbio de informações em grupos fechados; telecompras, reservas de passagens, participação em enquetes, solicitação de folhetos e catálogos; conexão com outros computadores; pequenos cálculos, como, por exemplo, um orçamento familiar; fornecimento de software.

VAN (Value-Added Network) — basicamente definida como uma rede de comunicação por pacotes com várias funções de serviço adicionais, a rede VAN aplica-se no Japão a todas as fases de comunicações, processamento de informações, multi-media (caracteres, áudio, gráficos e figuras). Operada por órgãos

do governo e firmas particulares (cerca de 120, com aproximadamente 100 circuitos próprios), tem como usuários essencialmente empresas (comércio, 65%; transportes, 15%; Finanças, 10%; outras, 10%). Dentre os serviços oferecidos constam: encomendas de produtos e avisos de pagamento; compras, serviços bancários e reservas via computador; acesso a bancos de dados; teleprocessamento.

CATV (televisão por cabo) — o primeiro serviço foi instalado nos idos de 1955, na cidade de Ikaho. Hoje operam 38 mil estações (a maioria de pequeno porte), servindo a 4 milhões 270 mil assinantes. Inicialmente destinada a suprir as regiões de recepção difícil — coisa muito comum no acidentado território japonês —, tem recebido incentivos do governo (meios de transmissão, produção de programas, problemas de copyright etc.), devendo ganhar em breve grande impulso com o desenvolvimento de novos satélites de comunicação e da capacidade de transmissão bidirecional, que acrescentará a vantagem de fazer compras e pagamentos além de participar de aulas e outras formas de contato comunitário sem sair de casa.

Satélites de radiodifusão — ao contrário dos satélites de comunicação, que requerem centros de recepção e posterior transmissão a nível local, os de radiodifusão transmitem diretamente para as antenas domésticas de recepção de TV. Por operarem em faixas muito altas (12,5 a 17,5 GHz), permitem prestar uma série de novos serviços antes impossíveis nas transmissões realizadas nas bandas mais estreitas de VHF e UHF: transmissão digital, em vez de analógica; TV de alta resolução; teleconferências; e mais: dados, software, caracteres, fac-símile etc.

Teletext — espécie de videotexto, só que transmitido por emissoras de TV. Oferece, entre outras opções, notícias, cotações, informações sobre eventos em geral e publicidade.

Programa espacial — inclui satélites (de comunicações, radiodifusão e exploração cósmica), foguetes lançadores e toda a tecnologia necessária a essa atividade.

Tecnópolis — mistos de centros de pesquisas avançadas e pólos industriais de alta tecnologia, essas cidades científicas foram projetadas para atenderem a uma dupla finalidade: constituírem-se em centros geradores de novas técnicas, ao mesmo tempo em que criam novos pólos de desenvolvimento no interior, aliviando a pressão populacional sobre as grandes cidades. Em número de dois ou três (fora a cidade de Tsukuba, a primeira a se beneficiar desse novo conceito), as Tecnópolis disporão de todas as facilidades de informática e telecomunicações em implantação no país.

Teletopias — verdadeiras vitrines de como será o Japão no século vindouro, irão constituir-se em 10 cidades-modelo totalmente informatizadas, onde lares, empresas, hospitais e repartições públicas, recheados com os mais sofisticados equipamentos eletrônicos, serão interligados entre si (rede INS) e com o resto do país (redes Captain e VAN), permitindo aos seus moradores, entre outras coisas, fazer compras e utilizar serviços bancários sem saírem de casa (onde seus filhos também receberão treinamento escolar), além de terem acesso às informações estocadas em gigantescos bancos de dados a nível nacional. As empresas, por sua vez, utilizarão os novos meios para fazer negócios, transmitir e receber



No lar do futuro, um sistema integrado de informações e controle ambiental.

dados e gráficos, fazer videoconferências, além de disporem de informações que lhes ajudarão a gerir os seus assuntos com maior produtividade e eficiência.

Esses são apenas os projetos de muito grande porte. Fora eles, há uma variedade de outras iniciativas isoladas ou conjuntas levadas a efeito por empresas ou laboratórios do governo nas áreas de semicondutores, novos dispositivos eletrônicos para computadores e equipamentos de telecomunicações, robótica etc.

O computador de 5.ª geração

Destaque especial merecem os esforços para construir o computador de quinta geração, talvez o mais arrojado e ambicioso dos projetos japoneses. Iniciado em abril de 1982 e com duração prevista de dez anos, é conduzido pelo ICOT — *Institute of New Generation Computer Technology*, especialmente criado para esse fim, além de contar com a colaboração de diversos laboratórios governamentais e dos oito maiores grupos empresariais japoneses com interesse no setor: Fujitsu, Hitachi, NEC Corporation, Mitsubishi, Matsushita, Oki, Sharp e Toshiba.

Quanto aos recursos envolvidos, o governo colocará US\$ 450 milhões, investimento esse que deverá ser igualado ou ultrapassado pela indústria. Na parte de recursos humanos, o projeto conta com a nata dos pesquisadores do país.

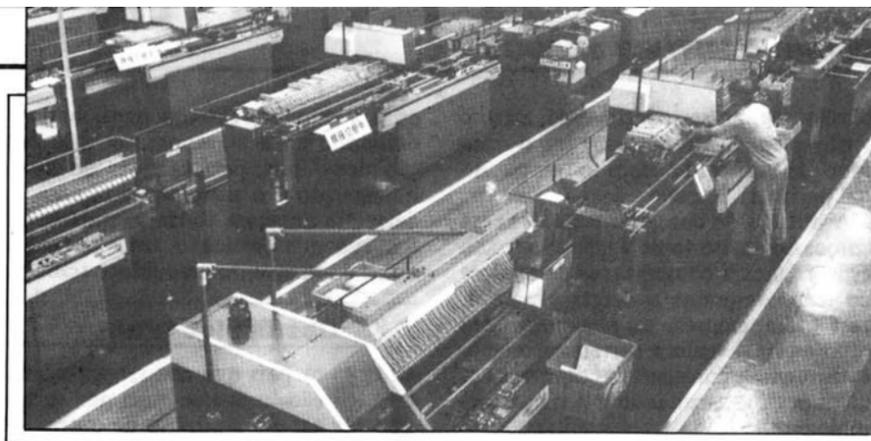
Ao contrário dos computadores atuais, que processam apenas uma instrução de cada vez e são voltados basicamente para a computação de números, as máquinas de quinta geração poderão processar várias instruções ao mesmo tempo (o que ocasionará um aumento drástico na velocidade de execução) e serão essencialmente destinadas ao processamento de dados não-numéricos, tais como a fala, gráficos e imagens.

As principais tecnologias envolvidas são a arquitetura de circuitos VLSI (que, além da grande capacidade de processamento e memória, já englobarão no hardware uma grande parcela de "inteligência"), processamento paralelo, programação lógica, bases de conhecimentos centradas em bancos de dados relacionais, inteligência artificial e processamento de imagens.

Projeto ainda hoje considerado por muitos críticos ocidentais como inviável, dadas as formidáveis dificuldades técnicas que envolve, o computador de quinta geração consiste em três subsistemas integrados de hardware e software: 1) Sistema de inferência e de resolução de problemas; 2) Sistema de gerenciamento da base de conhecimentos; 3) Interface inteligente.

A interface inteligente possibilitará a comunicação homem-máquina (e vice-versa) através de linguagem natural e gráficos ou imagens, bem como a interação com os demais computadores de quinta ou outras gerações. Através do sistema de inferência e resolução de problemas, o computador poderá responder a solicitações — mesmo que colocadas de maneira pouco precisa — e, a partir daí, com base na vasta quantidade de informações armazenadas nos seus próprios bancos ou nos de outros computadores, emitir juízos sobre os assuntos em discussão. Já no gerenciamento da base de conhecimentos, o sistema de quinta geração conseguirá compreender o conteúdo das informações nele armazenadas, além de guardá-las, recuperá-las e transferi-las para outros computadores nos quais, por sua vez, irá procurar as informações de que não dispuser em seus próprios bancos. É também nesse subsistema que estarão localizadas as funções de auto-aprendizado, denominadas de aquisição semi-automatizada de conhecimento.

Para fazer tudo isso, será preciso muita potência e tecnologia. De fato, os números envolvidos no desempenho dessas máquinas são imensos, se comparados com os padrões atuais. A máquina de inferência, por exemplo, deverá ser capaz de realizar até 1 GLIPS (um bilhão



Na foto, uma fábrica de placas de circuitos para televisão totalmente automatizada.

de inferências lógicas por segundo, sendo que 1 LIP corresponde a entre 100 e 1000 instruções dos sistemas convencionais por segundo). Na base de conhecimentos, o computador terá que localizar e retirar, em questão de segundos, uma dentre até 1000 Gigabytes (um trilhão de bytes) de informações armazenadas. E a interface inteligente será projetada para reconhecer — com um índice de 95% de acerto — um vocabulário de até 50 mil palavras e armazenar até 10 mil gráficos ou imagens. Tais façanhas estarão a cargo de um sofisticadíssimo software baseado em linguagens de inteligência artificial, como o Prolog, e circuitos VLSI de altíssima densidade, minúsculos gigantes que reúnem até 10 milhões de componentes numa única pastilha.

O padrão MSX

Os microcomputadores, conhecidos como micom, somente ganharam popularidade no Japão de pouco mais de dois anos para cá. O atraso, porém, foi compensado por um vertiginoso crescimento do mercado. Já em meados de 1984, o Clube de Microcomputadores do Japão tinha 10 mil associados, um centro de computação em Tóquio e 28 filiais espalhadas pelo país. Também nessa época, havia, pelo menos uns 30 modelos de micros de variados portes, todos com uma diversidade de periféricos. E também aqui o Japão inovava com o padrão MSX.

Fruto de um projeto conjunto entre a Microsoft (EUA) e a ASCII (japonesa), o MSX alcançou desde o seu lançamento, em maio de 1983, grande sucesso no Japão. No exterior, entretanto, a receptividade foi bem modesta, sobretudo nos EUA, pois haviam muitas dúvidas sobre o acerto do novo padrão e suas possibilidades de se impor no mercado internacional, já amplamente dominado pelas máquinas americanas.

Dentre as restrições apresentadas nesse primeiro momento figuravam o uso de cartuchos (que, por seu alto custo, desestimulariam os produtores de software), diferenças nos tipos de conectores entre as diversas marcas (o que res-

tringiria a compatibilidade) e a ênfase em jogos.

Já os defensores do MSX enfatizavam que por serem os fabricantes desses aparelhos também consagrados produtores de vídeo e áudio, tinham condições de — ao contrário das empresas tradicionais de computadores — fornecer toda uma gama de periféricos (como o que permite o uso interativo de videodisco) capazes de estender as fronteiras de uso dessas máquinas. Quanto ao software em cartuchos, argumentavam serem esses mais seguros contra a pirataria (bom para as software-houses) e lembravam que o MSX também poderia usar disquetes. Para completar, sustentavam que o novo padrão seria em breve bastante conhecido e utilizado porquanto quem aprendesse a lidar com um modelo, estaria automaticamente apto a operar todos os demais.

Nessa polêmica, ainda é cedo para apontar, com absoluta segurança, quem sairá vencedor. Não obstante, a penetração que o MSX vem alcançando, no Japão e na Europa, sugere prognósticos bastante otimistas para o êxito dessa nova família de computadores. Em pouco mais de dois anos, já foram vendidos mais de um milhão de aparelhos em todo o mundo e o equipamento já entrou em sua segunda geração — o MSX 2.0 — que traz uma série de inovações sem alterar, contudo, a compatibilidade.

Graças ao novo chip de vídeo, a tela de 80 colunas agora é standard. O número de modos gráficos passou de quatro para 10; a resolução máxima, de 256 x 192 para 512 x 424 pontos; o total de cores disponíveis de 16 para 256; e o número de sprites de quatro para oito. O novo chip também tem interface para sinais externos de vídeo e dispõe de amplos recursos de edição de imagem. A memória independente de vídeo cresceu de 16 Kb para 128 Kb.

Na área de som, poderá o usuário, opcionalmente, dispor de um novo chip que amplia dos atuais três para nove o número de canais de áudio, permitindo obter música em total polifonia, além de um sem-número de efeitos sonoros. E para acomodar o novo BASIC, mais poderoso, com novos comandos, a

memória ROM passou de 32 Kb para 48 Kb, ocorrendo o mesmo com o RAM: 64 Kb, standard.

Japan Inc.

O grau de coordenação com que este país se movimenta em direção a objetivos definidos já lhe valeu, por parte dos estudefatos críticos ocidentais, a denominação de Japan Inc. De fato, as causas do desenvolvimento japonês escapam a todos os padrões conhecidos no ocidente e só podem ser devidamente compreendidas quando examinadas à luz da evolução histórica e das condições peculiares que cercam a realidade japonesa.

Tendo que abrigar uma população superior à brasileira (hoje por volta dos 128 milhões de habitantes) num território bastante reduzido (317 mil 708 Km², ou seja, pouco menos que os estados de Mato Grosso do Sul e Alagoas reunidos), acidentado (um arquipélago com quatro ilhas principais e mais de três mil ilhas menores, sendo que quatro quintos da superfície são formados por colinas e montanhas, muitas delas vulcões extintos ou em atividade), com poucas terras aráveis e aguda carência de recursos naturais, o Japão sempre teve no trabalho coeso e harmônico do seu povo a base de sua sobrevivência, o que contribuiu para solidificar o rígido esquema hierárquico que até hoje predomina.

Assim como os samurais dedicavam suas existências ao serviço para um senhor, também o trabalhador moderno confia sua vida profissional (e, em grande parte, seus assuntos pessoais) a uma empresa, à qual servirá com o melhor dos seus conhecimentos e esforços até o momento da aposentadoria. Em retribuição, será orientado, protegido, ouvido e respeitado, recebendo ainda uma série de benefícios materiais que incluem participação nos lucros proporcional à produtividade alcançada pela empresa. Em tal sistema de relações, a troca de emprego movida pelo interesse pessoal é considerada uma traição pela empresa e uma loucura pelos familiares e amigos. Além disso, como é de costume todos ingressarem nas empresas nos cargos mais baixos, para irem ascendendo gradativamente, é muito difícil ir para outra firma com o mesmo cargo e salário do emprego anterior.

A empresa, o trabalho, constituem o centro da vida individual e a fonte da realização pessoal, com a preocupação de trabalhar em determinada empresa os jovens japoneses enfrentam, anos a fio, o rigorosíssimo sistema educacional do país.

Desde que ingressa na empresa, estabelece-se logo um relacionamento muito estreito entre o indivíduo e a organização. De fato, em todos os níveis o funcionário é chamado a participar com sua

Cursos Especiais de aplicativos

A SB/DADOS coloca à disposição de executivos e profissionais em geral uma bateria de Aplicações desenvolvidas em Lotus 1.2.3 e DBase/III especificamente para áreas administrativas e financeiras, tais como:

- ➔ Faturamento - Escala de Otimização - Folha de Pagamento
- ➔ Controle de Estoque - Programação de Produção
- ➔ Curva de Custos - Inventário Diário - Curva ABC de Estoque, etc.

INSCRIÇÕES COM Sr. Carlos Raso - Pelo Tel.: 881-2227

PROGRAMAÇÃO PARA MAIO E JUNHO

TREINAMENTO PASSO A PASSO

- Trabalhando com DBase/II
12 a 16/maio - 02 a 06/junho - 20h
- Desenvolvendo com DBase/III
05 a 09/maio - 16 a 20/junho - 20h
- Redigindo com Wordstar
12 a 16/maio - 09 a 13/junho - 20h
- Redigindo com Word
26 a 28/maio - 02 a 06/junho - 20h
- Integrando com Lotus 1.2.3
05 a 09/maio - 02 a 06/junho - 20h
- Como operar o Supercalc III
05 a 09/maio - 16 a 20/junho - 20h

TREINAMENTO AVANÇADO

- DBase/II para Programadores
12 a 06/maio - 09 a 13/junho - 24h
- DBase/III para Analistas
19 a 23/maio - 23 a 27/junho - 24h
- Lotus 1.2.3 para Usuários
19 a 23/maio - 09 a 13/junho - 20h

FORNECEMOS:

- Material didático "Quik Reference"
- 10 micros PC/IBM
- 1 telão 52"
- Flip chart - lousa japonesa
- Retro

FORMA DE PAGAMENTO:

- 50% na matrícula e 50% no 1.º dia.

PREÇO ESPECIAL PARA GRUPO FECHADO



SISTEMAS DE BANCO DE DADOS

R. Groenlândia, 1750 - J. Europa - CEP 01434

Tel.: (011) 881-4599

São Paulo - SP

JAPÃO: O FUTURO CHEGOU

opinião que, ao ser considerada, mesmo se não plenamente acatada, faz o indivíduo identificar-se com o grupo do qual participa.

A atitude de consenso é que orienta o processo decisório no Japão. Ensinado desde criança a comportar-se de modo a não trazer vergonha e desgraça para si, sua família, empresa ou qualquer outro grupo ao qual venha a pertencer, o japonês aprende a considerar as opiniões das outras pessoas, aceitando a posição predominante.

Os amigos são os colegas de trabalho e o chefe, um segundo pai. A relação chefe-subordinado é tão forte que chega a extremos de haver casamentos arranjados pelo próprio patrão, para que o seu subordinado não se tome um solteiro.

Esse fato evoca uma observação sobre a posição da mulher no Japão. O Japão é uma sociedade de homens na

qual a mulher tem um papel bastante definido. É ela a responsável pela criação dos filhos, pela gerência do lar. O homem provê o sustento da família, e é dele que emanam todas as ordens. Ele tem sua vida particular, seus "amigos de sake" e um assunto predileto: o trabalho.

Obstáculos futuros

Um país que não renega a tradição, mas que a ela não se apega. Ao contrário de outros povos os quais, fascinados por um glorioso passado, voltaram as costas para o futuro, congelando-se no tempo, o Japão tem a capacidade de respeitar costumes milenares ao mesmo tempo em que nutre profundo entusiasmo pela renovação a cada dia, num esforço constante para antecipar o futuro. O gosto pela tecnologia e a busca do conhecimento são características do japonês.

A reação americana

É intenção declarada dos japoneses dominarem o mercado mundial de informática nos anos 90. Os americanos, vendo rompida sua hegemonia já em diversos mercados, como o de memórias RAM, e tendo ainda viva na memória a crise que balançou sua indústria automobilística em 1979-1980 ("Lembre-se de Detroit", era o grito de guerra que ecoava em 1982 na área de informática), uniram-se, com o auxílio do governo, para fazer frente à nova ameaça.

A Associação da Indústria de Semicondutores - SIA, que congrega produtores do Vale do Silício e outras regiões, lançou-se num projeto cooperativo de pesquisa que envolvia gastos anuais de US\$ 100 milhões, enquanto trabalhos semelhantes se intensificaram nos laboratórios de diversas universidades, empresas e centros de pesquisa. Em todos os casos, dois objetivos comuns: neutralizar a vantagem japonesa de baixo custo e alta qualidade e manter a dianteira mundial da inovação tecnológica.

No primeiro caso, havia que vencer uma tradição que particulariza o próprio processo de desenvolvimento tecnológico em ambos os países. Nos EUA, a tecnologia desenvolveu-se primordialmente em função das necessidades de defesa, o que tornava o problema do custo de importância secundária. Já no Japão, o progresso técnico, sobretudo em microeletrônica, ocorreu em função da indústria de eletrônica de consumo, onde os fatores de baixo custo e elevada miniaturização eram mandatórios.

Seguindo o caminho trilhado pelos japoneses, os americanos começaram a esforçar-se para reduzir estoques, aumentar a qualidade dos produtos e diminuir os custos de produção, além de investirem na modernização de suas fábricas. A IBM, por exemplo, entre 1979 e 1984, investiu US\$ 11 bilhões em equipamentos e instalações industriais. Quanto ao esforço para manter a liderança tecnológica, novamente a Gigante Azul fala por seu país: US\$ 13 bilhões investidos em pesquisa e desenvolvimento no mesmo período. A indústria em geral também passou a beneficiar-se de uma confiança maior dos investidores, recebendo a mais gorda fatia dos US\$ 10 bilhões investidos no mercado como capital de risco entre 1979 e 1984.

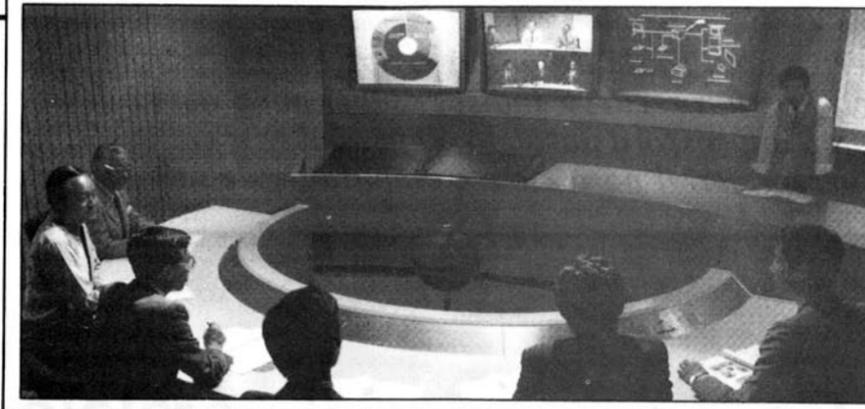
Num país que não reluta em gastar di-

nheiro quando o assunto em pauta é a segurança nacional, o Departamento de Defesa tem tido um papel de destaque na condução dessa cruzada tecnológica.

Recursos do Department of Defense, por exemplo, financiam US\$ 450 milhões para o desenvolvimento da nova geração de semicondutores VHSIC - Circuito Integrado de Muito Alta Velocidade. Também com verbas da defesa, a indústria americana procura descobrir novas tecnologias de fabricação, através do projeto ICAM. Enquanto isso, a agência de pesquisas do Departamento, a DARPA - Defense Advanced Research Projects Agency, investe US\$ 500 milhões no desenvolvimento de supercomputadores e US\$ 100 milhões na tecnologia de semicondutores à base de arsenieto de gálio. E o polêmico projeto "Guerra nas Estrelas", conforme já apontaram diversos analistas, não visa tão-somente neutralizar os mísseis soviéticos lá no espaço exterior, mas também a invasão dos computadores e outros produtos japoneses aqui na Terra.

Também para incentivar a indústria local, o Departamento de Defesa lança mão de outra arma poderosa: o paquidêmico poder de compra do governo. Os gastos com a aquisição de componentes eletrônicos no mercado interno deverão aumentar dos US\$ 4,8 bilhões de 1983 para US\$ 13,2 bilhões em 1987. Com isso, muitos dos principais produtores americanos - como a Texas Instruments - já devem mais da metade dos seus ganhos às vendas para o governo federal.

O Departamento de Defesa, no entanto, não é o único órgão do governo americano empenhado na guerra santa aos japoneses. O Departamento de Justiça, já em 1982, abriu processo contra as seis maiores empresas japonesas por práticas predatórias de preços no mercado de semicondutores. O Departamento de Comércio, por sua vez, vigia de perto os passos dos fornecedores japoneses de equipamentos de telecomunicações, com vistas a enquadrá-los nas leis anti-dumping. E o FBI monta seguidas armadilhas e caça implacavelmente os envolvidos em casos de espionagem industrial, o que já rendeu recentemente um rumoroso e humilhante processo contra a Hitachi, flagrada numa tentativa de obter segredos da IBM.



O Sistema de Teleconferência da Fujitsu permite que seus funcionários, de diversos pontos do país, participem de uma reunião como se estivessem na mesma sala.

O Japão - e, principalmente, Tóquio - respira tecnologia. Não só nas frequentadíssimas lojas do distrito de Akihabara, onde se acha tudo de eletrônica, mas nos serviços públicos de transportes (como o trem automático, sem maquinista, ou o famoso trem-bala), comunicações (diversas redes, com uma variedade de serviços) e outros. Esse "espírito tecnológico" também está presente nas portas do comércio (em sua maioria automáticas, muitas delas saudando os fregueses na entrada e na saída com uma voz feminina digitalizada), nos caixas automáticos dos bancos (em cujos vídeos uma figura de mulher faz a tradicional curvatura de agradecimento), ou nos robôs, símbolo de futuro e mascote dos anos 80, como o Ki-ku-zo, robôzinho de US\$ 50 que pode ser treinado pela voz do dono para andar, pegar e depositar pequenos objetos.

Esse avanço tecnológico acelerado, essa busca de uma crescente qualidade e aperfeiçoamento não são simples manifestação de vaidade ou ambição. Constitue-se, antes, numa questão de sobrevivência nacional no século que em breve se inicia. Os japoneses sabem muito bem que - avaliadas suas carências territoriais e de recursos naturais - para permanecerem competitivos no contexto mundial têm que ser extremamente produtivos e competentes em todos os setores.

Viabilizando o computador de quinta geração, e tornando-o acessível a amplos segmentos da sociedade (ao oferecê-lo, conforme planejado, em versões de pequeno porte e com a possibilidade de operar conectado a grandes redes de informações), estarão os japoneses dispostos de um instrumento poderoso de evolução social, econômica e cultural, instrumento esse capaz de proporcionar novos níveis de eficiência, mesmo em atividades onde o aumento dos índices de produtividade parecia já esgotado, como é o caso das indústrias primárias (como agricultura e pesca) e terciárias (serviços e administração em geral). Também na área industrial, os produtos japoneses - projetados, fabricados e comercializados com o auxílio dessas no-

vas ferramentas - apresentarão uma posição quase imbatível em termos de aperfeiçoamento, qualidade e preço.

No futuro do Japão, entretanto, nem tudo são rosas, restando ainda alguns problemas cruciais a solucionar. Um deles refere-se à pesquisa de ciência básica que tem sido seguidamente negligenciada em favor da tecnologia aplicada. Habitados a obter licenciamentos de patentes e know-how dos países ocidentais, os japoneses começam agora a ver barrado o seu acesso às descobertas mais recentes.

Assim, para manter-se atualizado em áreas como a aeroespacial, novos materiais, biotecnologia, ciência da computação e microeletrônica, os japoneses estão desenvolvendo uma série de esforços que incluem o estabelecimento de centros de pesquisas no exterior, o incentivo à pesquisa básica nas indústrias, o aumento da cooperação entre a indústria e a universidade e, nesta, procurando amenizar o rígido sistema hierárquico que limita a atuação dos cientistas mais jovens.

No comércio internacional, o desafio é o crescente protecionismo dos países desenvolvidos e a concorrência dos novos países industrializados, principalmente da Ásia (Coreia do Sul, Formosa, Hong-Kong e Singapura) que, com crescente tecnologia e baixos salários, começam a ameaçar os produtos japoneses em muitos mercados.

O Japão, porém, já provou em muitas ocasiões a sua capacidade de transformar dificuldades em vantagens e não será surpresa se essas nuvens que ora turvam o horizonte nipônico venham a fornecer o estímulo à busca de soluções que façam brilhar, como nunca, o sol nascente.

• Agradecemos a colaboração do Prof. Antônio Costa, do Dr. Newton Silva (IDORT), do Sr. Kiyoshi Onishi (JETRO-Rio) e de Luciana Teixeira da Cunha (Prodigito Processamento de Dados) que muito nos auxiliaram com os seus depoimentos e ponderações e com o fornecimento de material atualizado sobre o Japão.

Reportagem de Ricardo Inojosa



Na ADDRESS você devora qualquer tipo de

Exclusivo método de ensino VIDEOTEACH que se utiliza da mais moderna técnica VISUAL o video-cassete.

Edição microcomputarizada. Curso de BASIC TOTAL, e de APLICATIVOS apple.

TURMAS ESPECIAIS PARA EMPRESAS

FAÇA SUA RESERVA JÁ PELOS TELEFONES:

011 211-5348 e 011 212-0370

ADDRESS Video Computer Connection
apple marca registrada apple computer

Rua Natingui, 1199
CEP 05543 - São Paulo - SP
Alto dos Pinheiros



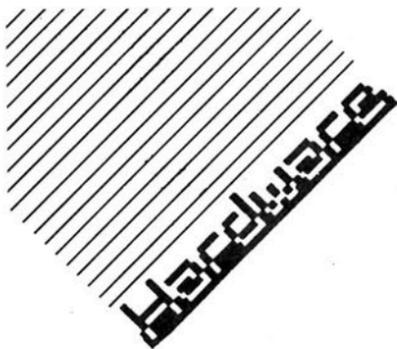
Após 5 anos em São Paulo agora também no Rio de Janeiro

- Formulários contínuos
- Fitas para impressoras
- Diskettes, mini diskettes
- Etiquetas auto-adesivas
- Arquivos para diskettes
- Streamer 5, 7, 20 e 190 mb
- Fitas magnéticas
- Pastas para formulários

PRACPD

Suprimentos para Processamento de Dados Ltda.

Rio de Janeiro (021) 232-6179
São Paulo (011) *263-6644
Telex (011) 38045 PRACPD Br



Converter uma saída do modo serial para o paralelo ou duplicá-la é um recurso indispensável para quem deseja usar uma impressora paralela. Veja aqui esses acessórios: o conversor serial paralelo e o comutador de saída serial.

Conversor serial paralelo

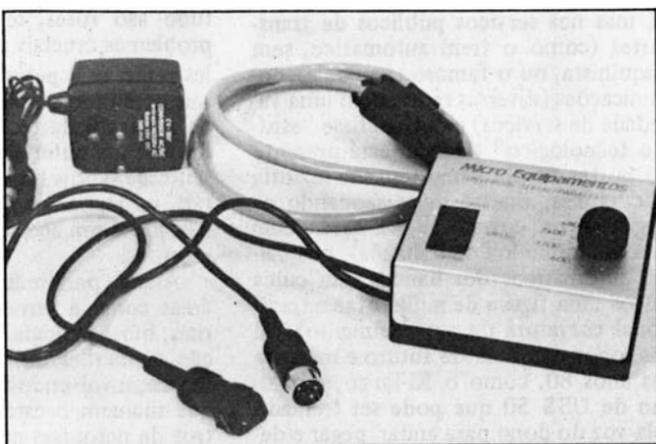
Quantas vezes você já deve ter se queixado do seu micro TRS-Color por ele não ter uma saída para impressora paralela? Muitas, temos certeza. Nós, pelo menos, sentimos muito esta falta em nosso trabalho, dentro do CPD de MS, mas isto já é passado, pois recebemos para análise em nosso centro de processamento um dos produtos da firma Micro Equipamentos, que resolve este problema. O conversor serial paralelo é um equipamento que converte o sinal de uma saída serial para um

sinal paralelo (tal qual indica o nome), e sua aplicação pode ser entendida a modems, impressoras e outros periféricos afins.

O equipamento recebido em nosso CPD foi testado com sucesso em um micro CP 400 conectado a uma impressora Grafix, e o único inconveniente que apresentou foi a necessidade de mexer em um dos *dip switch* da impressora, pois o CP 400 mandava todas as linhas de texto impressas acompanhadas de um *line feed*, o que causava espaçamento duplo entre as linhas. Esta necessidade, porém, surgiu porque em nosso centro usamos a impressora em diversos equipamentos, e cada qual utiliza uma configuração diferente de impressão; a chave que regula o *line feed* na Grafix é a de número 5 do dip 1.

Nos testes efetuados, o periférico revelou-se bastante eficaz, pois imprimiu listagens, textos e gráficos em alta-resolução sem apresentar falhas, demonstrando ainda ser um equipamento indispensável aos usuários de micros com saída serial e que utilizam impressoras, permitindo liberdade de uso tanto de impressoras paralelas quanto seriais.

O conversor é comercializado acondicionado em embalagem lacrada contendo uma fonte de 9 V para a alimentação do mesmo e um folheto com as instruções de uso que são bem simples. Para a conversão, o equipamento possui ajus-



Nome: Conversor serial/paralelo
Comutador de saída serial
Linha: Diversas, desde que possuam saída serial
Fabricante: Micro Equipamentos Produtos & Proj. Eletrônicos Ltda.

Endereço: Rua Pedro Teixeira, 13
CEP 04550 - São Paulo-SP
Telefone: (011) 533-2326
Preço: Conversor Cz\$ 2.100,00
Comutador Cz\$ 290,00

te de velocidade entre 300 e 9600 bauds, e já vem com os cabos de ligação entre o micro e a impressora, possuindo ainda uma segunda saída serial que permite, por chavelamento, ligar o micro diretamente a outro periférico sem necessidade de desligar os cabos.

Além do conversor, a Micro Equipamentos fabrica diversos outros produtos de hardware e software, sendo que um deles é bem semelhante ao conversor. Trata-se de um comutador de saída serial que permite a duplicação da saída serial de um micro por chaveamento, possibilitando ligar o equipamento a diversos periféricos sem necessidade de ficar trocando cabos. Ambos os produtos podem ser encontrados no Rio de Janeiro, na Mikro's que fica na Rua do Cateite, 311, lojas 118 e 119 (Infoshopping); em São Paulo, nas lojas Cinótica, Filcres, City Micros e Claritron ou diretamente através do fabricante. Análise feita por Divino C. R. Leitão.

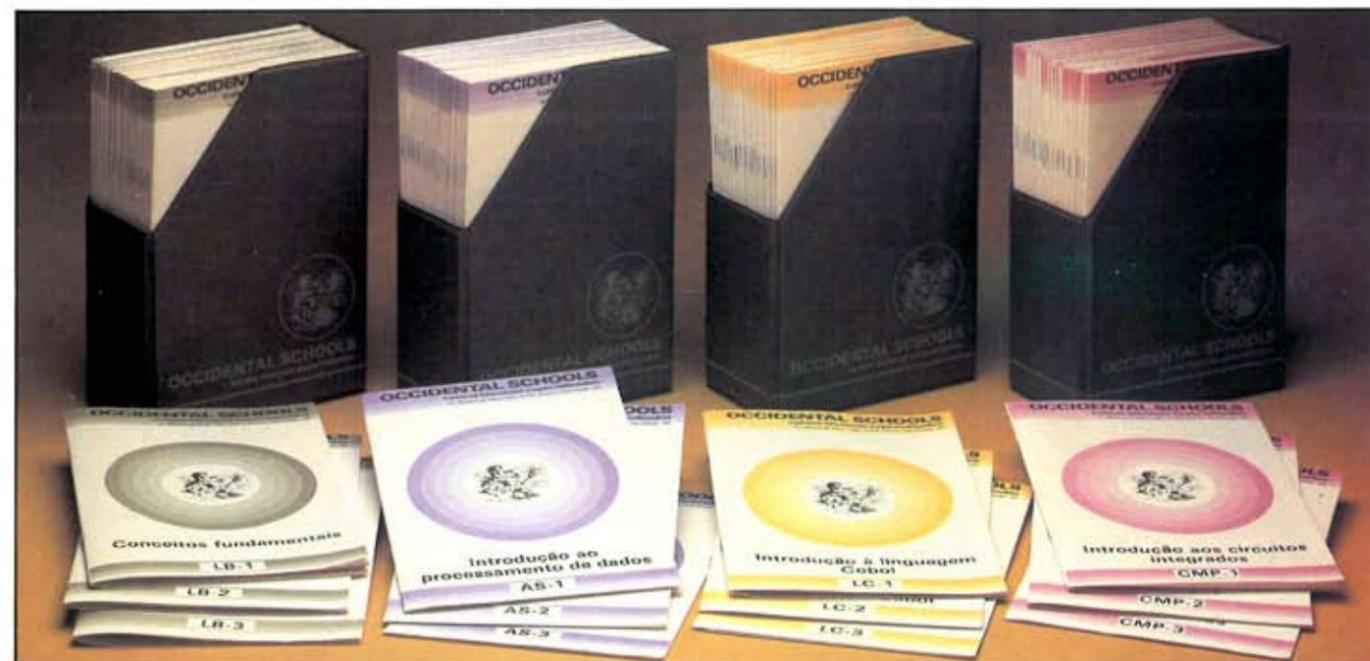
INFORMÁTICA

os segredos do software e hardware, agora ao seu alcance!

PROGRAME O SEU FUTURO, SEM SAIR DE CASA, COM OS CURSOS DE INFORMÁTICA DA OCCIDENTAL SCHOOLS

1 — **PROGRAMAÇÃO BASIC** - Onde você aprende a linguagem para a elaboração dos seus próprios programas, a nível pessoal ou profissional! Software de base ensinado em lições objetivas e práticas.

2 — **PROGRAMAÇÃO COBOL** - A verdadeira linguagem profissional, largamente utilizada no Comércio, Indústria, instituições financeiras e grande número de outras atividades!



3 — **ANÁLISE DE SISTEMAS** - Toda a técnica da utilização dos computadores na solução e detecção de problemas empresariais. Um dos mais promissores campos da INFORMÁTICA.

4 — **MICROPROCESSADORES** - O hardware em seus aspectos técnicos e práticos. Projeto e manutenção de microcomputadores, ensinados desde a Eletrônica Básica, até a Eletrônica Digital, aplicadas aos mais avançados sistemas de microprocessamento.



KIT DE MICROCOMPUTADOR Z80

GRÁTIS

Solicite catálogo
ilustrado sem
compromisso!

OCCIDENTAL SCHOOLS cursos técnicos especializados

Al. Ribeiro da Silva, 700 CEP 01217 São Paulo SP

Telefone: (011) 826-2700

A
OCCIDENTAL SCHOOLS
CAIXA POSTAL 30.663
01051 SÃO PAULO SP

SQ-7

Sim, desejo receber, gratuitamente, o catálogo ilustrado do curso de:

- programação BASIC análise de sistemas
 programação COBOL microprocessadores

Nome _____

Endereço _____

Bairro _____

CEP _____ Cidade _____

Estado _____

Peek & Poke

SOFTWARE PARA CP 400 E COMPATÍVEIS

APLICATIVOS: Processador de Textos PPTXT c/ acentuação em português, Planilhas Eletrônicas, Bancos de Dados, Pacotes Integrados.

UTILITÁRIOS: Editor/Assembler, Expansor de Tela, Supertec, Compiladores, Copiadores, Etc.

GRÁFICOS: DUMP P-500, Esquemas Eletrônicos, Bjork Blocks, Comerciais, Graphicom e outros.

LINGUAGENS: LOGO em português, PILOT para professores e uso didático, PASCAL, CBasic.

JOGOS: Muitos títulos para mencionar aqui! Nossos catálogos mostram as telas dos jogos. Temos jogos exclusivos. Escolha melhor na Peek & Poke!

SOFTWARE PARA CP 500 / CP 300

— Processador de textos PPTXT 500 DISCO c/ acentuação.

— Planilha Eletrônica CALC-300. Única em Z-80 para versão K-7.

— Utilitários copiadores para fita e disco.

— Editor/Assembler, monitor MACMON e tutor de linguagem de máquina. Em fita ou disco. Aprenda Z-80!

— Compilador ZBasic. Produz código objeto com rapidez.

SOFTWARE PARA LINHA MSX

Revendemos cartuchos e fitas c/ os melhores preços. Desenvolvemos títulos próprios. Entre em contato.

A PEEK & POKE demonstra, garante e dá suporte permanente a seus programas. Venha conhecê-los ou solicite catálogo completo para o seu equipamento.

PEEK & POKE Microcomputação e Comércio Ltda.
Av. Brig. Faria Lima, 1664 - Conj. 1102
01452 - São Paulo - SP - Fone: (011) 813.3277

Com o LOGCONT, MICRO SISTEMAS inaugura um novo serviço: o MS Destaque. Através dele, MS colocará à disposição dos seus leitores as matérias de maior porte e alta qualidade que chegam à redação e que não encontram espaço suficiente para serem veiculadas integralmente nas edições normais. O projeto vai funcionar da seguinte forma: um artigo será publicado em MS Destaque contendo uma explicação resumida da matéria. Caso o leitor se interesse pelo mesmo receberá, mediante solicitação, um pacote composto do texto em cópia xerox e o respectivo disquete ou fita cassete (conforme o caso). MICRO SISTEMAS aguarda de seus leitores, como sempre acontece quando um novo serviço é lançado, sugestões e críticas que só servirão para que possamos aperfeiçoar cada vez mais o nosso trabalho.

Sistema de Contabilidade LOGCONT

Ivan Camilo da Cruz

Em toda a história da informática, talvez nunca tenha existido um programa comercial tão difundido quanto os sistemas contábeis. Isto se deve a vários fatores. Em primeiro lugar, a importância destes sistemas como fonte de informações ao administrador e também pela sua simplicidade de implementação. Suas regras simples, precisas e matemáticas permitem uma execução eficiente sem grande esforço.

No entanto, após 40 anos de informática, alguns sistemas contábeis se limitam a repetir de forma automática o mesmo trabalho que é feito manualmente. Isto não só traz quedas na performance dos sistemas como também limita a quantidade de informações que ele poderia oferecer à empresa.

Nesta edição, MICRO SISTEMAS oferece aos seus leitores um sistema contábil completo, o LOGCONT, em sua forma básica, com fontes e tudo

mais que se tem direito. Neste artigo, vamos apresentar as características mais importantes do LOGCONT. Em primeiro lugar, veremos o que o LOGCONT faz e que os outros também fazem:

- Diário — sem dúvida, o menos informativo de todos os relatórios contábeis. Incluído apenas por razões legais.
- Razão — muito útil, principalmente no fechamento de contas com diferença, oferecendo meios de seleção de contas e períodos a relatar.
- Balancete — um relatório fundamental para informações gerenciais. O LOGCONT oferece não somente um balancete, mas um relatório flexível que pode ser produzido em qualquer época, tomando-se quaisquer limites de data, não somente do início ao final do mês.
- Saldos — saldos de contas sintéticas e analíticas facilmente selecionáveis

através das referências ambíguas (veja a seguir). Fornece ainda o saldo a débito, a crédito e total para cada conta.

O que o LOGCONT faz e que somente alguns fazem:

- Totalmente On-Line — o LOGCONT dispensa fichas de lote e folhas de transcrição de dados, objetos da idade da pedra da informática. Ele é um dos poucos totalmente on-line, sem, com isso, perder a eficiência, graças a uma estrutura moderna e um modo de pesquisa simples.
- Praticamente ilimitado — o LOGCONT só é limitado pela linguagem em que é executado. Mesmo assim, ele permite até 32767 lançamentos em um disquete e outras 32767 contas no plano. As contas podem ter códigos de até 255 dígitos com até 255 níveis.

- Muito flexível — a empresa que optar pelo LOGCONT não precisará modificar uma linha sequer de seu plano de contas. O LOGCONT se adaptará a ele. O número de dígitos em cada nível é livre até 20. Podem existir códigos de tamanhos diferentes em um mesmo nível e as contas podem ser incluídas em qualquer ordem no plano. O próprio sistema descobrirá quais contas são sintéticas e quais são analíticas, sem intervenção do usuário.

O que o LOGCONT faz e que nenhum outro faz:

- Referências ambíguas — uma referência ambígua é um meio simples e eficiente de selecionar contas para produzir relatórios e outros processamentos. Graças às referências ambíguas, o LOGCONT passa a incorporar características únicas, pois com algumas teclas o usuário pode selecionar exatamente as contas que ele deseja processar.
- Facilidades para construir o plano — em órgãos públicos, o plano de contas costuma ser repetitivo, com algumas contas sintéticas copiando exatamente as subdivisões da outra. Ele permite a construção de planos desse tipo em poucos minutos e praticamente isentos de erros, possibilitando também facilidades para listagem, correção e eliminação de contas do plano. Todos estes recursos são acessíveis graças às referências ambíguas.

O que o LOGCONT faz e que os outros provavelmente nunca farão:

- Fontes — nunca as fontes de um software deste porte foram oferecidas a um preço tão baixo. É uma oportunidade única de possuir não somente um programa útil, mas também uma grande fonte de técnicas de programação. Além disso, os fontes estão escritos de forma estruturada e modular, com a descrição completa de seu funcionamento interno (menos as rotinas de suporte), para que o usuário possa gerar seus próprios relatórios.
- Portabilidade — este software pode ser executado em uma grande variedade

de micros nacionais: TRS-80, IBM-PC, MSX e todos os micros CP/M (inclusive Apple com placa CP/M). Talvez seja um dos softwares nacionais mais portáteis. Esta portabilidade foi conseguida com o uso de um dialeto mais ou menos padrão do BASIC, o BASIC-80 da Microsoft.

A ESTRUTURA

O LOGCONT é composto por aproximadamente 2000 linhas de código-fonte divididas em 34 módulos. Estes módulos estão separados em quatro grupos: o grupo de inicialização com um módulo, os menus com cinco módulos, os programas com 19 e as rotinas de suporte com nove módulos. A organização hierárquica destes módulos pode ser vista na figura 1.

O MANUAL

O manual oferecido com o sistema está dividido em três partes:

Na primeira, temos o manual do usuário, com uma descrição completa de cada um dos 19 programas; na segunda, o manual de instalação, descrevendo o processo de digitação, compilação e link-edição de cada módulo; e na última, o manual de implementação, detalhando a estrutura interna dos arquivos de dados.

NOME: Sistema de Contabilidade LOGCONT
LINGUAGEM: BASIC
EQUIPAMENTO: TRS-80; CP/M
PRÉ-REQUISITOS: 48 kb de RAM (mínimo); 300 kb de memória em disco; impressora de 132 colunas.
LIMITAÇÕES: 32 mil contas; o código da conta de até 255 dígitos; até 255 níveis no plano de conta; 32 mil lançamentos por disquete.
PREÇO: Manual do sistema (53 páginas) — Cz\$ 200,00; Listagem (63 páginas) — Cz\$ 150,00; Sistema completo (manual, disquete e listagem) — Cz\$ 700,00.

Ivan Camilo da Cruz, constante colaborador de MS, domina várias linguagens de programação, dentre elas BASIC, Pascal, FORTRAN, COBOL, PL/1 e Assembler. Tem ainda experiência em computadores grandes, minis e micros. Atualmente, participa da implantação do CPD da Controles Gráficos Daru, desenvolvendo programas em linguagem C.

Antes de inscrever-se em qualquer curso de informática, conte até 10. Conheça a escola, os métodos e equipamentos. Confira se o que você vai aprender bate com o que você realmente precisa. O SENAC-INFORMÁTICA é a escola mais completa de São Paulo. Tem cursos práticos para quem quer aprender a operar, programar, conhecer linguagens, aplicativos, ou simplesmente, jogar com o micro. O SENAC-INFORMÁTICA está oferecendo 10 novos cursos nota 10 da linha Sinclair. Escolha o seu e venha tirar a prova dos 9. Você vai concordar em número, gênero e grau!

1. Operação TK90X e Introdução ao Basic Sinclair
2. Programação Basic TK90X
3. Assembler Z-80
4. Assembler Z-80 Avançado
5. Criação e Programação de Jogos no TK90X
6. Criação e Programação de Aplicativos no TK 90X
7. FORTH no TK90X
8. PROLOG no TK 90X
9. Aplicações Profissionais do TK90X
10. Logo para Crianças

INSCRIÇÕES ABERTAS.
VAGAS LIMITADAS!

Informações e Inscrições:

Rua Dr. Vila Nova, 228
Tel.: (011) 255-0066

senac
informática

Editores de texto

Na época de ouro dos micros ZX81, um programa que se destacava pela boa qualidade e recursos, apesar de não permitir seu total aproveitamento devido as limitações do próprio micro, era o Tassword, criado pela empresa inglesa Tassman Software, e que foi traduzido e comercializado no Brasil pela firma Ciberne Software, em uma fita com dois outros utilitários denominada Aplic: esta versão levou o nome de Comp-Texto.

O Tassword é um editor de texto com vários recursos, dos quais podemos destacar a reestruturação de parágrafos inteiros; centralização de texto na linha; e fácil interação com o usuário, tornando-se bastante simples de ser utilizado. Como foi dito no início, as limitações do equipamento o tornaram sem valor para aplicações comerciais, pois com somente 32 colunas de texto e com possibilidade de saída apenas para as impressoras Alphacom e Timex 2040, de difícil aquisição no Brasil, o Tassword tornou-se mais um software de boa qualidade sem o merecido sucesso.

A história deste software teria terminado se não fosse o lançamento no Brasil de duas máquinas. Uma delas é o TK90X, versão da Microdigital de um dos mais famosos micros da Europa (o ZX Spectrum, sucesso desde 1982); o outro micro é o tão falado MSX (lançado no Brasil em duas versões, o Hotbit, pelo grupo Sharp; e o Expert, pela Gradiente). A ligação deste programa com estes lançamentos é que versões do antigo Tassword para estes equipamentos já existiam no exterior e foram trazidas para aqui serem comercializadas.

A própria Microdigital, através da sua marca Microsoft, lançou a versão já traduzida, que incorpora uma rotina de impressão permitindo o uso de interface para impressora paralela no micro TK90X. Além desta vantagem — que por tabela atinge também os micros da linha ZX81 (TK82/83/85), para os quais esta

interface também já está disponível no mercado —, o novo Tassword, rebatizado de Multitext, possui também novos e atraentes recursos, tais como 64 colunas de texto que podem ser redimensionadas para menos; possibilidade de trabalhar com blocos de texto e procura a substituição de palavras ou grupo de palavras, além de possibilitar o merge de dois ou mais textos e uso de caracteres de controle para impressoras padrão Epson, contando inclusive com rotinas para redefinição destes caracteres.

A versão do Tassword para o MSX ficou



Nome: Multitext
Linha: ZX Spectrum (TK90X)
Fabricante: Microsoft
Endereço: Caixa Postal 54121,
CEP 01136 — São Paulo — SP
Telefone: (011) 825-3355
Preço: Cz\$ 79,50



Nome: MSX-Word
Linha: MSX
Fabricante: Cibertron Software
Endereço: Caixa Postal 17005
CEP 02399 — São Paulo — SP
Telefone: (011) 204-9988
Preço: Cz\$ 162,00

por conta da firma Cibertron Software, que o denominou MSX-Word, fazendo também sua tradução para o português. As diferenças entre as versões para o TK90X e para o MSX são poucas: na realidade, a única mudança significativa é o fato de a versão para o MSX possibilitar o uso da acentuação e o cedilha, o que não acontece com o fantasma da incompatibilidade, pois os MSX nacionais — para não fugir a regra — possuem diferenças entre si e justamente na parte da tabela de caracteres reservada para a acentuação (as diferenças entre eles não param aí, mas isso é outra conversa), e isto irá criar uma certa dificuldade em passar textos de uma máquina para outra.

Mas o problema maior da acentuação não é este e sim o fato de as listagens não saírem acentuadas no padrão da impressora assumido pelo software, o Epson. Os testes efetuados nas impressoras Mônica Plus e Grafix foram insatisfatórios. Apenas o usuário com mais dedicação à programação vai conseguir contornar estas dificuldades, criando suas próprias rotinas de impressão e compatibilização. O Gerente de Produto da Cibertron, Sr. Alexandre Sievers, afirmou que em breve o problema

com as impressoras será resolvido, através da incorporação ao software de rotinas de impressão específicas para os modelos encontrados no mercado nacional; MICRO SISTEMAS agradece se tais rotinas forem divulgadas.

A conclusão final é que estes programas, todos derivados da mesma fonte, não são o que existe de melhor em matéria de editores de texto, mas são indiscutivelmente os melhores programas que podem ser encontrados a um baixo custo de operação, já que para utilizá-los é preciso basicamente um micro de custo razoável, um aparelho de televisão e um gravador cassette. A impressora é um requisito importante mas não imprescindível, já que podem ser alugadas ou emprestadas, sendo que a maior vantagem é a facilidade de operação destes editores, o que não exige do seu usuário grandes conhecimentos de computação.

Os três programas citados nesta análise podem ser encontrados nos magazines e lojas especializadas em informática, ou então pedidos diretamente às empresas que os fabricam. O endereço de cada uma destas empresas é dado no quadro referente a cada um destes programas. Análise feita por Divino C. R. Leitão.

Livio Roberto Brasil

Pregão é um jogo dinâmico, para a linha ZX Spectrum, que consiste na simulação de um pregão de mercado de ações, onde um jogador se passa por operador, comprando e vendendo títulos, dentro de um espaço de tempo (em minutos) por ele mesmo definido no início da partida. Durante o Pregão, o jogador pode obter de imediato informações tais como quanto dinheiro ainda tem disponível; o tempo aproximado para o término do jogo; situação geral e ações adquiridas. Pode participar da partida um ou mais jogadores, vencendo aquele que fizer o melhor investimento.

No início do jogo, a tela apresenta as teclas de controle para operações e amostras e pede o número de jogadores. Em seguida, são solicitados os nomes dos acionistas e o tempo de jogo em minutos. Começa, então, o Pregão com os nomes de várias empresas; o valor de suas ações (as que estão em alta, se o jogador for acionista, são destacadas com *flash*); uma coluna com valores de compra e outra com a quantidade de ações disponíveis para venda.

Terminando o tempo, o programa mostra ao jogador sua situação geral: ações adquiridas; capital final; lucros e prejuízos. Ao di-

gitar qualquer tecla, o placar final é apresentado com o nome dos acionistas e os seus respectivos capitais finais, juntamente com a pergunta se ele deseja ou não participar de uma outra partida. Atenção: não serão aceitas jogadas invá-

lidas, como, por exemplo, o jogador vender mais títulos do que possui. Se um acionista demorar muito para efetuar operações, a sua vez passará para outro.

Livio Roberto Pereira Brasil é Fisioterapeuta e fez cursos de programação BASIC e COBOL. Atualmente trabalha como programador no CPD da Montreal Engenharia, no Rio de Janeiro.

```

1 REM *****
2 DIM C(20); DIM U(1); DIM A(1)
3 LET U(1)=0; LET A(1)=0
4 LET U(1)=0; LET A(1)=0
5 GOSUB 9000
6 CLS
7 DIM NS(Y,12); DIM CS(21,12)
8 DIM C(20); DIM U(1); DIM A(1)
9 DIM P(Y,20); DIM K(Y,20); DIM
10 IM(O,Y)
11 FOR K=1 TO Y: INPUT "ACIONIS
12 TA (K)"; NS(K); LET D(K)=50
13 NEXT K
14 LET LS=""
15 INPUT "TEMPO DE JOGO EM MIN
16 UTS"; TEMP
17 LET T=TEMP+200
18 FOR K=1 TO 20: READ CS(K)
19 LET C(K)=S: LET A(K)=90000: NEXT
20 K
21 FOR K=1 TO 19
22 FOR J=K+1 TO 20
23 IF CS(K) < CS(J) THEN GOTO 24
24 LET MS=CS(K): LET CS(K)=CS(J)
25 LET CS(J)=MS
26 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: C
27 LS
28 LET J=1: LET ST=0
29 LET OPT=30: CLS: PRINT AT
30 0,0: "NOME"; AT 0,10: "COTACAO";
31 AT 0,19: "U/VAL"; AT 0,25: "O/A"
32 PRINT
33 FOR K=1 TO 20
34 PRINT TAB 0; CS(K); TAB 14; C
35 (K); "O" AND LEN STR$ (C(K));
36 TAB 21; U(J,K); "O" AND LEN STR$
37 (U(J,K)); TAB 31-LEN STR$ (A
38 (K)); A(K)
39 NEXT K
40 INPUT "": PRINT #1; "ACIONIS
41 TA (J)"; " "; NS(J); GOTO 100
42 IF INKEY$="" THEN LET O=470
43 GOTO 100
44 IF INKEY$="H" THEN LET O=30
45 LET OPT=30: GOTO 100
46 GOTO 100
47 INPUT "VOCE TEM (D(J));"
48 "IS"; PRINT #1; "ACIONIS
49 TA (J)"; " "; NS(J); GOTO 10
50 LET Z=INT (T/200)
51 INPUT "TEMPO APROX (Z)";
52 "MIN"; IS; PRINT #1;
53 "ACIONISTA (J)"; " "; NS(J);
54 GOTO 100
55 GOTO 100
56 STOP
57 LET Z=INT (AND+20)+1
58 LET K=INT (AND+2): IF K=0 T
59 HEN LET ANCI=1
60 IF ANCI=97 THEN LET K=1
61 LET C(Z)=C(Z)+(K/10)
62 IF C(Z) < 0.1 THEN LET C(Z)=0
63 IF C(Z) > 9.9 THEN LET C(Z)=9
64 IF C(Z) < 0.1 AND C(Z) < 0.1
65 THEN LET FL=1: GOTO 1027
66 LET FL=0
67 INPUT "U(J,Z)"; U(J,Z); S AND P(J,Z)
68 IF P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
69 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
70 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
71 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
72 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
73 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
74 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
75 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
76 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
77 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
78 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
79 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
80 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
81 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
82 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
83 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
84 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
85 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
86 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
87 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
88 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
89 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
90 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
91 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
92 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
93 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
94 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
95 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
96 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
97 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
98 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
99 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
100 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
101 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
102 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
103 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
104 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
105 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
106 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
107 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
108 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
109 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
110 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
111 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
112 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
113 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
114 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
115 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
116 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
117 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
118 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
119 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
120 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
121 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
122 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
123 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
124 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
125 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
126 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
127 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
128 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
129 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
130 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
131 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
132 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
133 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
134 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
135 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
136 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
137 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
138 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
139 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
140 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
141 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
142 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
143 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
144 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
145 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
146 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
147 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
148 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
149 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
150 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
151 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
152 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
153 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
154 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
155 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
156 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
157 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
158 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
159 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
160 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
161 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
162 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
163 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
164 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
165 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
166 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
167 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
168 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
169 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
170 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
171 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
172 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
173 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
174 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
175 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
176 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
177 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
178 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
179 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
180 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
181 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
182 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
183 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
184 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
185 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
186 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
187 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
188 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
189 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
190 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
191 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
192 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
193 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
194 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
195 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
196 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
197 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
198 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
199 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
200 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
201 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
202 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
203 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
204 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
205 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
206 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
207 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
208 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
209 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
210 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
211 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
212 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
213 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
214 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
215 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
216 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
217 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
218 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
219 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
220 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
221 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
222 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
223 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
224 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
225 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
226 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
227 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
228 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
229 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
230 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
231 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
232 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
233 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
234 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
235 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
236 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
237 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
238 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
239 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
240 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
241 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
242 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
243 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
244 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
245 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
246 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
247 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
248 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
249 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
250 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
251 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
252 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
253 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
254 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
255 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
256 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
257 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
258 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
259 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
260 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
261 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
262 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
263 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
264 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
265 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
266 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
267 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
268 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
269 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
270 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
271 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
272 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
273 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
274 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
275 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
276 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
277 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
278 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
279 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
280 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
281 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
282 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
283 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
284 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
285 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
286 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
287 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
288 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
289 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
290 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
291 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
292 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
293 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
294 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
295 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
296 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
297 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
298 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
299 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
300 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
301 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
302 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
303 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
304 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
305 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
306 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
307 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
308 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
309 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
310 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
311 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
312 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
313 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
314 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
315 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
316 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
317 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
318 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
319 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
320 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
321 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
322 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
323 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
324 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
325 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
326 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
327 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
328 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
329 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
330 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
331 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
332 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
333 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
334 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
335 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
336 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
337 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
338 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
339 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
340 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
341 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
342 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
343 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
344 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
345 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
346 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
347 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
348 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
349 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
350 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
351 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
352 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
353 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
354 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
355 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
356 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
357 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
358 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
359 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
360 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
361 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
362 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
363 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
364 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
365 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
366 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
367 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
368 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
369 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
370 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
371 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
372 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
373 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
374 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
375 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
376 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
377 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
378 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
379 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
380 < 0.1 AND P(J,Z) < 0.1 AND P(J,Z)
381 < 0.1 AND P(J,Z
```

Missão Alfa

Heber Jorge da Silva

Missão Alfa é um interessante joguinho desenvolvido para os micros da linha TRS-80 modelos I/III. Com ele, você poderá treinar sua pontaria em alvos que não são naves alienígenas e sim letras que se movimentam, as quais o leitor terá que atingir com seus mísseis até completar todo o alfabeto. A cada letra atingida, é colocado em seu lugar um bloco gráfico e se um desses blocos for atingido, o seu míssil se fragmentará e cairá sobre a sua nave, podendo destruí-la.

O programa tem nove níveis de dificuldades, sendo que o nível 9 é o mais fácil e o nível 1 é o mais difícil. Toda vez que você vencer em um nível será automaticamente conduzido a outro mais difícil, e assim por diante, até chegar ao nível 1. Sua munição é controlada, isto é, dependendo do nível de dificuldade, você a terá em maior ou menor quantidade. Se

a sua munição acabar, você perderá sua nave. Para conseguir munição extra, será necessário atingir o módulo de munição (seta para a direita), que de vez em quando cruza o vídeo da esquerda para a direita.

Primeiramente, digite o programa, gravando-o em fita ou disco. Como ele utiliza uma rotina de som em linguagem de máquina, antes de rodá-lo, responda à pergunta PROTEGER? com 32738.

Formado em Administração de Empresas pela UDF, Heber Jorge da Silva trabalha atualmente na Telebrasil, onde exerce atividades ligadas à programação de microcomputadores.

```
1 REM ***** MISSAO ALFA *****
2 REM **
3 REM ** Por Heber Jorge da Silva - Brasilia DF, 08/08/84 **
4 REM *****
5 CLEAR$000:DEFINT A-Z,DIMI*(13)
6 FF$="ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ":N$=CHR$(128)+CHR$(184)+CHR$(1
73)+CHR$(144)+CHR$(128):TC=14400:T$=CHR$(91):AP$=CHR$(32):VI=153
60:ES=STRING$(10,32):AN$=STRING$(5,32):BL$=CHR$(46):X1$=STRING$(
3,153):X2$=STRING$(3,166):AL$=CHR$(30):PM=128+RND(56)
7 ED=32738:IFFEEL(16396)=201THENFOKE16527,ED/256:FOKE16526,EDAND
255ELSEDEFUSR=32738
8 FORP1=EDTOD+28:READX:POKET!.X:NEXTP1:GOTO49
9 PT=0:D=0:Y=0:F=0:PC=0:AC=0:MU=0:F=0:DP=0:BM=0:AT=0:RANDOM
10 CLS:PRINTCHR$(23);@384,"Nivel de Dificuldade:";PRINT:PRINT"De
1 (dificil) a 9 (facil)"
11 D$=INKEY$:IFD$=""THENIELSEVAL(D$):IFD<10D>9THEN11
12 Y=9-D:PI=286+64Y:P=PI:CLS:PRINTCHR$(23);@400,"UM MOMENTO ..."
13:MU=LEN(PF$)+(10-D)*2
14 A$=""FORI=1TOLEN(PF$):FORJ=1TOD:A$=A$+MID$(PF$,I,1):NEXTJ,I
15 FORI=1TOLEN(A$):IFLEN(A$)>233THENIELSEA$=A$+MID$(A$,I,1):NEXT
15
16 IFLEN(A$)<234THENIELSEA$=A$+A$+E$
17 VP1=VARPTR(A$):EN1=PEEK(VP1+2)*256+PEEK(VP1+1):IFEN1>32767THE
NEN1=EN1-65536
18 CLS:FOKEVI+1,183:FOKEVI+60,187:PRINT@FI+34,"Municao ":STRIN
68(MU,91):PRINT@FI+98,"Acer tos: (Nivel)D":@PI+132,"Tecla "C
HR$(34)"CLEAR"CHR$(34)" para novo joo":PRINTPF$:
19 FORX=1TOLEN(A$):PRINT@2,MID$(A$,X,58):GOSUB22:IFDPPRINT@PT,T$
:NEXTXSENEXTX
19 PRINT@20,"v o l t a n d o . . .":GOSUB48
20 FORX=LEN(A$)TOSTEP-1:PRINT@2,MID$(A$,X,58):GOSUB22:IFDPTHEP
RINT@FT,T$:NEXTXSENEXTX
21 GOTO18
22 PRINT@F,N$:AC=FEEK(VI+PT-64):F=RND(20):IFR=DTHENBM=-1
23 IFAC=191AT=-1:PC=PT+64:U=USR(780)
24 IFAC=94ANDDFRINT@FT,A$;BM=0:DF=0:F=0:PM=128+RND(56):AM=RND
(10):FORI=1TOAM:PRINT@PT-133,"Bonus":I:GOSUB48:MU=MU-(MU+1*LEN
(PF$)+(10-D)*2):PRINT@FI+44,STRING$(MU,91):AL$=@FT-64,CHR$(42):@F
T-130,AL$:@FT-64,AP$:NEXTI:PRINT@192,AL$
25 IFAC>64ANDAC<91POKEVI+PT-64,191:POKEEN1+X+PT-67,191:U=USR(800
):GOSUB67
26 IFEK=LEN(PF$)THENPRINT@PI+163,"Muito bem, CAMPEAO!!!":GOS
UB47:IFECAND>1THENPRINT:PRINT"TENTE AGORA D NIVEL":D-1:..":F
OR I=1TOB00:NEXTI:EC=0:F=0:PT=0:D=0:DP=0:GOTO12ELSESEMS="QUE SOR
TE HEIM?!!":GOTO40
27 IFATTHENPRINT@FC,AP$:@FC+B,AP$:@FC-C,AP$:A=RND(5):B=RND(18):I
=C-RND(15):PC=PC+61+A:PRINT@PC,BL$:@PC-B,BL$:@PC-C,BL$:IFFPC>319+
64*YTHENAT=0
28 IFFC>255+64*YFRINT@FC,AP$:@FC+B,AP$:@FC-C,AP$:PC=0:AT=0ELSEI
FPEEK(128+RND(56))>128THENMS="Que Pena !!! QJASE QUE VCDE GANHA ..
":FRINT@FC,AP$:@FC+B,AP$:@FC-C,AP$:GOSUB46:F=-1:GOTO40
29 IFFBTHENPM=PM-(PM+1*191):PRINT@PM,CHR$(94):IFFM=190THENBM=0:
FRINT@189,AP$:AP$:F=128+RND(56)
30 IFFDTHENPRINT@PT,AP$:PT=PT-64:IFFPT<64ANDFTHENGOSUB46:GOTO40E
LSEIFFPT<64THENDF=0
31 IFFMTHENPRINT@PM-1,AP$:
32 FK=FEEK(TC):IFFKAND2RND
33 IFFKAND32THENF=P+(F-2)*255+64*Y)ELSEIFFKAND64THENF=P-(P+2*315+
64*Y)
34 IFFK=8ANDNOTATTENEE=-1:GOTO3ELSEIFFK=16ANDNOTATTEN38
```

Missão Alfa

MICROMAQ

Sempre Novidades

MSX

ESPECIAIS

Estes programas foram considerados os melhores, até hoje, em suas modalidades. **Caneta Ótica** ■ **Deskmate** ■ **Gold Runner** ■ **Karatê** ■ **Knock Out** ■ **Marble Maze** ■ **Pitstop II** ■ **Module Man** ■ **Shock Trooper** ■ **P-51 Mustang** ■ **OS-9 Sist. Operacional** ■ **Batalha Naval**

COLOR

CP-400, Color 64, MX 1600, etc.

ADVENTURES

Cód.	F/D	Programa	Manual	Preço	Descrição
PD.012	D	Blackbeard's Island	Não	128,00	Programas onde você responde as perguntas a medida em que vive uma aventura emocionante. Alta resolução gráfica.
PD.013	D	Dallas Quest	Inglês	128,00	
PD.016	D	Marooned	Não	128,00	
PD.017	F/D	The Martian Crypt	Não	48,00	
PD.019	F/D	Trekboer	Não	48,00	
PD.020	F/D	Vortex Factor	Não	48,00	

JOGOS

PJ.105	F/D	Brewmaster	Não	48,00	Ajude o garçom a servir as cervejas.
PJ.109	F/D	Chambers	Não	48,00	Excelente. Um dos mais bonitos e movimentados jogos de labirinto.
PJ.110	F/D	Columbia	Não	48,00	Sobreviva no mundo inimigo defendendo sua nave.
PJ.111	F/D	Crazy Painter	Não	48,00	Tente pintar o vídeo combatendo os chatos que tentam impedir.
PJ.112	F/D	Downland	Não	48,00	Ultrapasse obstáculos e apanhe os tesouros escapando dos pingos.
PJ.113	D	Dragon Slayer	Não	128,00	Adventure mesclado com labirinto. Excepcional!!
PJ.115	F/D	Fighter Pilot	Não	48,00	Mais um combate aéreo, bom programa no gênero.
PJ.116	D	Ghana Bwana	Inglês	128,00	Faça uma incursão ao território inimigo para recuperar seu balão.
PJ.117	F/D	Gold Runner	Não	60,00	Aventura baseada no filme Load Runner.
PJ.119	F/D	Jaws	Não	48,00	Estilo packman. Considerado o melhor deles. Você cria labirintos.
PJ.120	F/D	Karatê	Não	60,00	A grande sensação. Só vindo para crescer.
PJ.121	F/D	King Tut	Não	48,00	Capture suas corças escapando das serpentes e dos fantasmas.
PJ.122	D	Knock Out	Inglês	140,00	Luta de boxe. Tridimensional. Sensacional.
PJ.123	F/D	Marble Maze	Inglês	60,00	Indescrevível. Labirinto tridimensional. Um dos melhores do ano.
PJ.124	F/D	Module Man	Não	60,00	Outra sensação. Dos mais vendidos nos EUA.
PJ.125	F/D	Mr. Dig	Não	48,00	Ajude o coelho a comer suas cenouras.
PJ.127	D	One on One	Inglês	128,00	Jogo de basquete muito difundido nos EUA. Um contra um.
PJ.128	F/D	Pegasus	Não	48,00	Similar ao Buzzard Bait. Gráficos de altíssima qualidade.
PJ.129	F/D	Pengon	Não	48,00	Ajude o pinguim a eliminar os insetos com seus cubos de gelo.
PJ.130	D	Pitstop II	Inglês	140,00	Empolgante corrida c/ reabastecimento e troca de pneus. Até 2 jog.
PJ.132	F/D	Shock Trooper	Não	60,00	Considerado junto c/ Marble Maze, os dois melhores prog. do ano.
PJ.133	F/D	Shooting Gallery	Não	48,00	Galeria de tiros de um parque de diversões. Muito bonito.
PJ.135	F/D	Stellar Lifeline	Não	48,00	Proteja seu comboio do ataque dos alienígenas.

TRADICIONAIS

PP.009	F/D	Batalha Naval	Port.	100,00	A tradicional, em alta resolução. Lindíssima!!
PP.010	F/D	Bridge	Não	48,00	Para os amantes deste tipo de jogo.
PP.011	F/D	Gomoku and Renju	Não	48,00	Tradicional passatempo oriental em tabuleiro.
PP.012	F/D	Moneyopoly	Não	48,00	O banco imobiliário que você já conhece. Divertidíssimo.

SIMULADORES

PS.004	F/D	Boeing 747	Inglês	80,00	Simulador. Cabine de Boeing 747.
PS.005	F/D	P-51 Mustang	Inglês	100,00	Simulador de vôo c/ combate entre dois comput. ou contra o seu.
PS.006	F	SR-71	Port.	80,00	Simulador de vôo em tempo de guerra.

APLICATIVOS

E.001	D	OS-9/Sist. Operacional	Inglês	800,00	Sistema operacional multiusuário, multitarefa em real time.
PA.031	F/D	Caneta Ótica	Port.	250,00	Light pen. Acompanha software e manual.
PA.036	D	Controle de Assinantes	Port.	500,00	Capacidade para 900 assinantes.
PA.032	D	Controle de Estoque	Port.	500,00	Capacidade para 630 itens.
PA.033	D	Deskmate	Inglês	500,00	Sist. integrado composto de seis programas baseado no Lotus 1,2,3
PA.035	D	Pro Color File Enhanced	Inglês	400,00	A grande sensação em bancos de dados.
PG.008	D	Cocomax II	Inglês	300,00	O grande conhecido dos usuários, agora com controle por teclado.

UTILITÁRIOS

PU.021	D	Disk Drive Analyzer	Não	300,00	Analisador de funcionamento de drives com vários tipos de teste.
PU.022	F/D	HI-RES II	Inglês	120,00	Transforma o vídeo de seu color para alta resolução. Bem versátil.
PU.023	F/D	ML Basic	Inglês	320,00	O mais poderoso compilador.
PU.024	D	Pirateract	Inglês	360,00	Potente protetor de programas criados por você. Ninguém abre.
PU.025	F/D	Tapedupe	Não	280,00	Duplicador de fitas. Duplica fitas protegidas, menos da Micromaq.
PU.027	F/D	Utility Routines	Inglês	200,00	28 rotinas utilitárias para seus programas. Agora em fita.

Importante: Os programas que tenham opção F ou D estão com seus preços na versão Fita. Para aquisição em Disco, anexar Cz\$ 80,00 de Disco e Embalagem.

Faça seu pedido pelo correio, para o endereço abaixo, anexando Cheque ou Vale Postal e receba, SEM MAIS DESPESAS, em aproximadamente 15 dias.

Para os pedidos superiores a Cz\$ 1.000,00 concedemos um desconto de 10%

JOGOS

ANTARTIDA ADVENTURE — Um gostoso passeio pela Antártida acompanhado de um pinguim. Preço: **A**

KEYSTONE KAPERS — Prenda o ladrão antes que seu tempo acabe. Preço: **A**

GALAGA — Idêntico ao "FANTASTIC" do flipperama. Realmente FANTÁSTICO. Preço: **A**

LUNAR — Um passeio com seu jeep lunar pode não ser muito tranquilo. Preço: **A**

PADEIRO MALUCO — Nesta padaria existem raposas prontas a acabar com a sua produção. Não deixe isto acontecer. Preço: **A**

GALAX — Num mundo irreal e inenarrável você deve lutar para sobreviver. Preço: **A**

ROAD FIGHTER — Escolhido na Europa como o melhor game para a linha MSX em 1985. Eletrizante corrida de carros por praias, estradas, pontes e etc. Preço: **B**

COSMO — Defenda a sua base contra os invasores. 9 níveis de dificuldade. Preço: **A**

CANNON — Você é o último soldado da sua artilharia. Defenda o seu forte usando o canhão. Os tanques e aviões inimigos estão atacando. Preço: **A**

COELHO MALUCO — Escale o prédio evitando os outros animais e pegando o máximo de cenouras possível. Preço: **A**

DIZZY BALL — As pedras vão rolar. Não deixe que caiam sobre você. Quebre todas possíveis para pegar os potes. P. **A**

FLIPPER — Sinta-se numa das melhores mesas de FLIPPERAMA. Preço: **A**

FAIXA PRETA — Lute contra animais e lutadores assassinos. Preço: **A**

BOEING — Simulador de vôo. Preço: **B**

POLAR STAR — Num planeta distante você deve invadir as bases do inimigo e destruí-las. Preço: **A**

SHADOW ADVENTURE — Você era o piloto de um avião espião que caiu na SIBERIA. Não se deixe pegar pelos inimigos nem frio. Requer conhecimentos de INGLÊS. P. **A**

SUPER COBRA — Com o seu helicóptero invada a base inimiga sem ser capturado. Preço: **A**

TURBOAT — Enfrente os perigos com a sua lancha a jato dentro de um rio. Preço: **A**

MR. CHIN — O grande equilibrista de pratos, Mr. Chin, não pode deixar que os pratos caiam nem ser pego por terríveis assassinos. Preço: **A**

FROGGER — Ajude a sapa atravessar a rua e o rio. P. **A**

ARVORE MÁGICA — Suba o mais alto que puder nesta árvore e repleta de armadilhas. Preço: **A**

OLIMPIADA I — Alguns desafios para você provar que é um atleta. Preço: **A**

OLIMPIADAS II — Como o anterior, mostre que você é um atleta. Preço: **A**

COLUMBIA — Defenda seu planeta contra as inúmeras naves inimigas. Como no Flipper. Preço: **A**

PITFALL II — Aventura na floresta (tipo ATARI). P. **A**

RIVER RAID — Idêntico ao do COLECO. Avance rio adentro combatendo os inimigos. Preço: **A**

CORRIDA MALUCA — Pegue todas as bandeiras dentro do labirinto mas fuja dos carros que lhe perseguem. SENSACIONAL. Preço: **A**

DECATHLON — Igual ao do Flipperama. Preço: **A**

HIPER SPORT I — Provas esportivas. Preço: **A**

HIPER SPORT II — IDEM. Tiro ao alvo. Preço: **A**

HERO — Destrua obstáculos, enfrente monstros e animais nesta emocionante aventura dentro de um verdadeiro labirinto, e salve sua heroína. Preço: **A**

LE MANS — Sensacional corrida de carros. Mostre suas habilidades como piloto. Preço: **A**

GHOSTBUSTERS — Reviva as emoções do filme "Os Caças Fantasmas". Preço: **A**

EDUCATIVOS

MATEMÁTICA INFANTIL (*) — Para crianças em fase de aprendizagem. Exercita as quatro operações básicas. Preço: **A**

MACACO ACADÊMICO — Jogo matemático com as quatro operações básicas. Preço: **A**

APLICATIVOS

MALA POSTAL (*) — Um super banco de dados. Total facilidade em apagar, alterar, buscar, ordenar e inserir registros. 3 tipos de relatórios (inclusive etiquetas). Método de ordenação rápido. Capacidade para 100 registros com 1 campo para observações de 30 caracteres. Preço: **C**

TASWORD — Um poderosíssimo processador de textos. Uma quantidade enorme de recursos. Man em inglês. Preço: **C**

MAGIA — Numerologia, horóscopo e biorrítmio. Preço: **A**

CALENDÁRIO — Calendário, tabela de conversão CRUZEIRO x CRUZADO. Preço: **A**

GRÁFICOS BIDIMENSIONAIS — Uma poderosa ajuda na visualização das funções MATEMÁTICAS criadas pelo usuário. Aceita qualquer função matemática. Preço: **B**

(*) — PROGRAMAS DESENVOLVIDOS NA MICROMAQ

TABELA: A — Cz\$ 50,00 B — Cz\$ 70,00 C — Cz\$ 120,00

Baguncinha

James Vassalo Donadelli e Wilson Shiguemi Yamada

Para quem deseja passar algumas horas agradáveis e divertidas nos fins-de-semana, *Baguncinha* é realmente uma boa opção.

Junte a família ou os amigos, escolha alguém para desafiar e faça-o fundir a cuca com seu desafio.

Como o próprio nome já diz, o programa é uma brincadeira em que o micro, fazendo o papel de bagunçador, troca de ordem todas as letras de uma palavra deliberadamente colocada. E ele faz isso tão bem feito que até você, o desafiante, ficará impressionado com o resultado.

165514	97	A7	A6	AC	BA	B3	A8	AE
165522	80	AD	A6	38	34	3B	00E	
165530	3C	3B	07	00	07	3E	00E	
165538	18	3B	18	09	04	33	00E	
165546	2A	31	31	00	00	00	00E	
165554	18	3B	18	09	04	33	00E	
165562	28	00	01	05	00	00	40C	
165570	08	04	00	00	00	00	40C	
165578	40	09	00	00	00	00	40C	
165586	E5	11	00	00	D1	01	D0E	
165594	02	ED	00	C9	19	00	D0E	

Listagem 1

Como não vimos nada parecido publicado por MICRO SISTEMAS, resolvemos compartilhar essa diversão com vocês, usuários da linha ZX81, que possuem um micro com no mínimo 16 Kb de RAM. Por outro lado, esse mesmo programa poderá ser rodado em outros equipamentos, bastando fazer as alterações necessárias, pois tem como rotina principal as linhas que vão de 530 a 640.

O JOGO

Enquanto se apresenta, o programa é auto-explicativo.

Após ter digitado a palavra e teclado NEW LINE, o micro a apresentará, ainda em sua forma original, acima da linha central do vídeo para que o desafiante se certifique de havê-la digitado corretamente. Em seguida, o programa entra em FAST para retornar com a mesma palavra totalmente ininteligível. Para finalizar, aqui vão algumas dicas:

1 - Os participantes poderão combinar entre si, antes do início, a classificação das palavras a serem adotadas (ex.: só verbos, nomes, substantivos, etc.).

2 - O jogo torna-se muito interessante quando se coloca uma palavra com-

posta (separada por hífen ou espaço). Experimentem com MICRO SISTEMAS e vejam o resultado.

3 - Poderá ser cronometrado um tempo entre uma letra e outra para que o desafiado não demore muito.

O PROGRAMA

Para iniciar a digitação, crie uma linha REM com 84 caracteres quaisquer. Depois, com a ajuda do Micro Bug ou o Monitor Assembler (MS nº 23), de entrada aos códigos hexadecimais da listagem 1. Terminando essa fase, digite

```

10 REM (84 CARAC. QUISQUER)
20 PRINT AT 1,0; "BAGUN
NCINHA"
30 GOSUB 230
40 PRINT AT 1,0; "BAGUNCINHA E
UMA BRINCADEIRA MUITO SIMPLE
S E DIVERTIDA"
50 GOSUB 230
60 PRINT AT 20,0; "ESTE JOGO E
DISPUTADO ENTRE 2 PESSOAS: DE
SAFIANTE E DESAFIADO"
70 GOSUB 230
80 PRINT AT 1,0; "SEM QUE O DE
SAFIADO VEJA, O DESAFIANTE D
IGITA UMA PALAVRA QUALQUER (MA
X, 16 LETRAS) E N.L."
90 GOSUB 230
100 PRINT AT 20,0; "O COMPUTADO
R SE ENCARREGARÁ DE EMBARALH
AR -LA"
110 GOSUB 230
120 PRINT AT 1,0; "AO DESAFIADO
CABE A TAREFA DE DESCOBRIR ES
SA PALAVRA, DIGITANDO UMA LETRA
CADA VEZ E NEWLINE"
130 GOSUB 230
140 PRINT AT 20,0; "A CADA LETR
A, FORA DE POSIÇÃO, DARÁ AO DE
SAFIANTE 1 PONTO"
150 GOSUB 230
160 PRINT AT 1,0; "D I V I
R T A M - S E"
170 GOSUB 230
180 PRINT AT 19,0; "BAG
UNCINHA"
190 PRINT AT 11,4; "PARA INICIAR
TECLE <B>"; AT 11,23; "E"
200 IF NOT INKEY$="B" THEN GOTO
190
210 CLS
220 GOTO 350
230 FOR X=1 TO 150
240 NEXT X
250 FOR X=1 TO 16
260 RAND USR 16564
270 NEXT X
280 RETURN
290 FOR X=1 TO 150
300 NEXT X
310 FOR X=1 TO 16
320 RAND USR 16563
330 NEXT X
340 RETURN
350 PRINT AT 7,0; "DESAFIANTE: D
IGITE UMA PALAVRA"
360 PRINT AT 15,0; "
370 INPUT A$
375 IF LEN A$>16 THEN GOTO 370
380 DIM P$(LEN A$)
390 FOR K=1 TO LEN A$
400 LET P$(K)=A$(K TO K)
410 NEXT K
420 LET E=PI-PI
430 FOR K=1 TO LEN A$
440 PRINT AT 14,E;P$(K);
450 LET E=E+2
460 NEXT K
470 FOR C=1 TO 30
480 NEXT C
490 PRINT AT 7,0; "
500 PRINT AT 14,0; "
510 FOR F=1 TO 10
520 NEXT F
530 REM ROTINA DA TROCA
540 DIM L(LEN A$)
550 FAST
560 RAND
570 LET L(1)=INT (RAND*LEN A$)+1
580 FOR X=2 TO LEN A$
590 LET L(X)=INT (RAND*LEN A$)+1
600 FOR Y=1 TO X-1
610 IF L(X)=L(Y) THEN GOTO 590
620 NEXT Y
630 NEXT X
640 SLOW
650 FOR C=1 TO 10
660 NEXT C
670 LET E=PI-PI
680 FOR K=1 TO LEN A$
690 PRINT AT 14,E;P$(L(K))
700 LET E=E+2
710 NEXT K
720 LET Z=PI/PI
730 LET S=Z
740 LET D=PI-PI
750 PRINT AT 7,0; "DESAFIADO: AD
IVINHE ESTA PALAVRA"
760 INPUT W$
770 IF LEN W$>1 THEN GOTO 760
780 IF W$=P$(Z) THEN GOTO 860
790 PRINT AT 18,0; "NÃO É"; W$;
"
800 FOR C=1 TO 25
810 NEXT C
820 PRINT AT 18,0; "
830 PRINT AT 19,0; "ERROS: "; S
840 LET S=S+1
850 GOTO 760
860 PRINT AT 15,D;P$(Z);
870 IF Z=LEN A$ THEN GOTO 910
880 LET D=D+2
890 LET Z=Z+1
900 GOTO 760
910 PRINT AT 7,0; "
920 FOR F=1 TO 12
930 PRINT AT 5,10; "PARABENS!"
940 PRINT AT 5,10; "PARABENS!"
950 NEXT F
960 PRINT AT 21,0; "TECLE <B> PA
RA OUTRA PALAVRA"
970 PRINT AT 21,6; "E"
980 IF INKEY$="" THEN GOTO 960
990 IF NOT INKEY$="B" THEN STOP
1000 CLS
1010 GOTO 350
1020 SAVE "BAGUNCINHA"
1030 RUN
    
```

Listagem 2

a listagem 2, em BASIC. Para finalizar, dê uma boa conferida, prepare o gravador e comande, via teclado, GOTO 1020. Bom divertimento.

James Vassalo Donadelli e Wilson Shiguemi Yamada, são Técnicos Agrimensores formados pelo Colégio Técnico de Jundiaí, São Paulo. Atualmente, trabalham na área de construção civil utilizando calculadoras programáveis. Eles ainda são usuários do TK85, onde desenvolvem programas para a área de engenharia topográfica e também para lazer.

DEUS CRIOU O SOM. VÊ SE NÃO ESTRAGA.

Audioflex para você desfrutar o que Deus criou.

Se você quer ter sossego na escolha de cabos para áudio, em eletrônica ou informática, exija Audioflex.

Audioflex é usado na interligação, a nível de áudio, de informações dentro ou fora dos equipamentos.

Tem excelentes características elétricas, porque sua qualidade é controlada em toda linha de produção, e é feito com o cuidado que seu som merece.

Cabos Especiais e Sistemas Ltda.

BR 116/km 25 - Cx. Postal 146 - 06800 - Embu, SP - Tel.: 011/494-2433 Pabx - Telex 011/33234 KMPL - BR - Telegramas Pirelcable

kmp

Videocop

Eduardo Andrade Lima

O Videocop foi desenvolvido em Assembler num TRS-80 modelo I com uma impressora Epson MX-80, podendo ser executado em computadores compatíveis. Seu objetivo é fazer uma cópia do vídeo para a impressora. Qualquer caráter, seja ele gráfico ou alfanumérico, será copiado respeitando a sua posição na tela. Isto é, se o caráter estiver situado na metade de uma linha na tela, ele ficará na metade de uma linha na impressora.

Se você possui o NEWDOS/80, este programa produz o mesmo efeito das teclas JKL quando tecladas simultaneamente, porém com a vantagem de poder rodar no LEVEL II BASIC, dentro de programas e, inclusive, em Sistemas Operacionais (DOS).

Quando desejar interromper a cópia, tecla <BREAK>, o que ocasionará a finalização do programa.

Você pode mudar a origem do programa (linha 170) para qualquer lugar da RAM, de acordo com as suas necessidades e com seu equipamento, desde que tome cuidado para não co-

locá-lo em regiões usadas por outros programas que estejam sendo rodados paralelamente.

Devido a grande versatilidade do Videocop, vale a pena perder dez minutos e digitá-lo, pois este poderá economizar horas perdidas na elaboração de listagens e gráficos na impressora.

```

00100 ; *****
00110 ; * VIDEOCOP / CMD - VERSAO 1.1 *
00120 ; * + EDUARDO ANDRADE LIMA + *
00130 ; * CAIXA POSTAL ----> 34.022 *
00140 ; * CEP 22.472 / RIO DE JANEIRO *
00150 ; * TRS-80 MOD. 1 E COMPATIVEIS *
00160 ; *****
00170 ; *****
7D00 00170 ORG 7D00H
7D00 00180 INICIO EQU $
3C00 00190 VIDEO EQU 3C00H
7D00 DD21003C 00200 LD IX,VIDEO
7D04 010004 00210 LD BC,1024
7D07 2640 00220 LD H,64
7D09 3E0D 00230 LD A,13
7D0B CD3B00 00240 CALL 3BH
7D0E DD7E00 00250 LOOP LD A,(IX)
7D11 FE1F 00260 CP 1FH
7D13 DC617D 00270 CALL C,ROT4
7D16 FE1F 00280 CP 1FH
7D18 CC537D 00290 CALL Z,ROT1
7D1B FE20 00300 CP 20H
7D1D CC537D 00310 CALL Z,ROT1
7D20 FE7F 00320 CP 127
7D22 CC537D 00330 CALL Z,ROT1
7D25 FE80 00340 CP 128
7D27 CC537D 00350 CALL Z,ROT1
7D2A FE00 00360 CP 0C0H
7D2C D4537D 00370 CALL NC,ROT1
7D2F FEB1 00380 CP 129
7D31 D4567D 00390 CALL NC,ROT2
7D34 CD3B00 00400 CALL 3BH
7D37 DD23 00410 INC IX
7D39 25 00420 DEC H
7D3A 0B 00430 DEC BC
7D3B 78 00440 LD A,B
7D3C B1 00450 OR C
7D3D FE00 00460 CP 00H
7D3F CA647D 00470 JP Z,FIM
7D42 7C 00480 LD A,H
7D43 FE00 00490 CP 00H
7D45 CC597D 00500 CALL Z,ROT3
7D48 3A403B 00510 LD A,(3B40H)
7D4B CB57 00520 BIT 2,A
7D4D C2647D 00530 JP NZ,FIM
7D50 C30E7D 00540 JP LOOP
7D53 3E20 00550 RDT1 LD A,20H
7D55 C9 00560 RET
7D56 C620 00570 RDT2 ADD A,32
7D58 C9 00580 RET
7D59 2640 00590 RDT3 LD H,64
7D5B 3E0D 00600 LD A,13
7D5D CD3B00 00610 CALL 3BH
7D60 C9 00620 RET
7D61 C640 00630 RDT4 ADD A,64
7D63 C9 00640 RET
7D64 3E0D 00650 FIM LD A,13
7D66 CD3B00 00660 CALL 3BH
7D69 C9 00670 RET
7D00 00680 END INICIO
00000 TOTAL ERRORS
FIM 7D64 00650 00470 00530
INICIO 7D00 00180 00680
LOOP 7D0E 00250 00540
RDT1 7D53 00550 00290 00310 00330 00350 00370
RDT2 7D56 00570 00390
RDT3 7D59 00590 00500
RDT4 7D61 00630 00270
VIDEO 3C00 00190 00200
    
```

Videocop

Eduardo Andrade Lima está terminando o segundo grau no Colégio Santo Agostinho, Rio de Janeiro.

GERATRON®

Gerador Eletrônico Portátil

AGORA TAMBÉM
PARA PC
COMPATÍVEIS



ENERGIA DE EMERGÊNCIA PARA MICROCOMPUTADORES



ESTE VOCÊ JÁ CONHECIA

GERATRON sempre foi a solução ideal e econômica para alimentação de emergência de microcomputadores da linha Apple e TRS-80.

Agora você tem disponível o GERATRON PC 500. Com potência de 500VA nominal e 1500VA de pico e dotado de chave de transferência estática e sincronizada, o GERATRON PC 500 garante o funcionamento ininterrupto dos micros compatíveis com IBM-PC, na configuração mais completa, durante várias horas após a falta de rede elétrica.

Mas se você precisa de mais de 500VA, a GUARDIAN também dispõe do modelo 750.

GERATRON é marca registrada da GUARDIAN, EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS LTDA. MATRIZ. Rua Dr. Garnier, 579 - Rocha CEP 20971 - Rio de Janeiro - RJ Tels.: Geral (021) 261-6458 Vendas: (021) 201-0195 Telex: (021) 34016 FILIAL Alameda dos Ubiatans, 349 CEP 04070 - São Paulo, SP Tel.: (011) 578-6226



GUARDIAN

ENERGIA À TODA PROVA

AGORA VOCÊ PODE LIGAR QUALQUER IMPRESSORA PARALELA AO SEU CP-400



DESENHO ESQUEMÁTICO DE UMA DAS LIGAÇÕES POSSÍVEIS.

CONVERSOR SERIAL/PARALELO

Agora você pode ligar todas as impressoras paralelas do mercado ao seu micro. O **Conversor Serial/Paralelo** permite a você conectar qualquer impressora **paralela** (padrão cetronics- à saída **serial** do seu micro com a vantagem de, com um simples toque, acionar também qualquer periférico serial, **sem a necessidade de troca de cabos.**

COMUTADOR SERIAL

O **Comutador Serial** é um outro aparelho que permite a você duplicar a saída serial do seu micro. Com ele você poderá conectar dois periféricos à saída serial do seu micro, ao mesmo tempo. E para utilizá-los basta girar o botão, sem aquela incômoda operação de troca de cabos.

Usando em conjunto estes equipamentos, você pode ligar, por exemplo: uma impressora paralela, um Modem e qualquer outro periférico serial de sua escolha.

Mikro Equipamentos

Produtos e Projetos Eletrônicos Ltda.
Rua Pedro Teixeira, 13
04550 - São Paulo - SP.

A VENDA TAMBÉM NA:
• CINÓTICA: (011) 36-6961 • CITY MICRO'S: (011) 832-9458
• CLARITRON: (011) 210-7681 • FILCRES: (011) 223-7388
• NO RIO: MIKROS (021) 205-4346 (INFOSHOPPING)

ESTAMOS CADASTRANDO DISTRIBUIDORES.

Para esclarecer qualquer dúvida ou conhecer nossa linha completa de Cabos, Periféricos e Software, ligue para
(011) 533-2326

Serviço de atendimento ao cliente — ou escreva — nos.

Música no Apple

Robert Pagnot

Este programa, que roda em micros compatíveis com o Apple II, com disk drive, é composto de duas partes: uma em Applesoft e outra em Assembler. A primeira, referente à listagem 1, trata de todas as rotinas de inserção, correção, listagem e gravação em disco de músicas. Observe sua estrutura:

- 10 - 30 iniciação do programa;
- 50 rotina de erro;
- 100 - 210 rotina para processamento de dados;
- 300 rotina para tocar a música;
- 400 - 490 rotina para entrar a música via teclado;
- 500 - 620 rotina para gravar a música no disco;
- 700 - 800 rotina para correção de dados;
- 900 - 990 rotina para entrar a música via disco;
- 1100 - 1190 rotina de listagem no vídeo/impressora;
- 1200 - 1340 rotina para inserir/acrescentar notas;
- 1400 - 1460 rotina para apagar notas;
- 1500 - 1560 rotina para guardar dados na memória;
- 1600 - 1750 rotina para menus;
- 2000 - 2080 inicialização geral do programa;
- 2100 - 2140 menu principal;
- 2200 - 2270 menu de modificações.

Já o bloco em Assembler μ 6502 (listagem 2) trata somente da reprodução das músicas.

Para digitar a parte em Applesoft, primeiramente, tecla NEW e CR; só então inicie a digitação da listagem 1, linha por linha, e depois confira-a. A seguir, digite SAVE MÚSICA para gravar o programa no disco.

Na hora da digitação do Assembler, tecla CALL -151 e entre no monitor. Depois, inicie a digitação da listagem 2 conforme o modelo:

*300:AD 60 6D C9 03 D0 01 60...4C 00 03 e 'CR'

*34B:BD 00 03 C9 FF D0 09 FE... até o final e 'CR'

Confira a listagem em Assembler e depois digite 3DOG para voltar ao BASIC. Grave a rotina Assembler usando BSAVE RM,A\$300,L\$5F.

RODANDO O PROGRAMA

Digite RUN e aguarde um momento. Se tudo correr bem, será apresentado um menu de opções tipo Magic Window. Movimento o cursor usando ←, → ou ainda tecla o número da opção e 'CR' ou então outra vez o número da opção, para aceitar a escolha. Veja, abaixo, as opções:

Entrar do disco - Será perguntado se você quer o diretório do disco ou não. Digite S para sim e N para não. A seguir, o programa lhe pedirá o nome da música já gravada e carregará os dados, voltando ao menu principal após terminada a operação.

Entrar do teclado - Será pedido o valor de um tempo (segundo o metrônomo - aparelho para marcar tempo), digite-o e, então, inicie a música. Em primeiro lugar, digite a nota, de

Figura 1 acordo com a figura 1, e 'CR'. Após, digite a duração, segundo a figura 2, e também as observações que podem ser 0 ou 1 (0 representa nota normal e 1, nota ligada à anterior, como no símbolo abaixo).

```

10 HIMEM: 28000
20 ONERR GOTO 50
30 POKE 34,0: POKE 33,40: TEXT :
HOME : GOTO 2000
50 POKE 34,0: HOME : PRINT CHR#
(7): PRINT "ERRO "; PEEK (22
2): NA LINHA "; PEEK (219) *
256 + PEEK (218): FOR I = 1
TO 500:PSE = I: NEXT I: HOME
: GOTO 2100
100 HOME : VTAB 10: HTAB 10: PRINT
"UM MOMENTO POR FAVOR"
110 MM(1) = (N*(1) = "INC"):X = 2
:Y = 1
120 VL = V * (- 2.75) + 719
130 FOR I = 1 TO N
135 VTAB 1: PRINT I: " "
140 DX(I) = DR(I) * VL / 16: IF N
*(I) = "INC" THEN MM(X) = I:
X = X + 1:DX(I) = 1:CNX(I) =
1: GOTO 190
150 IF N*(I) = "REP" THEN NN(Y) =
I:Y = Y + 1:DX(I) = 1:CNX(I)
= 1: GOTO 190
160 FOR J = 1 TO 57
170 IF N*(I) = N1*(J) THEN CNX(I)
) = N2*(J): GOTO 190
180 NEXT J
185 VTAB 21: PRINT "ERRO NA NOTA
":I: VTAB 1: GOTO 2110
190 NEXT I
200 C = Y:NN(Y) = N + (N*(N) < >
"REP"): GOSUB 1510: PRINT CHR#
(7)
210 RETURN
300 POKE 769,96: POKE 770,109: POKE
786,36: POKE 787,119: POKE 7
91,232: POKE 792,128: CALL 7
68: RETURN
400 REM ENTRAR UMA MUSICA
410 HOME : PRINT "DIGITE 'FIM' P
ARA TERMINAR": PRINT
420 I = 0: PRINT : INPUT "NOME DA
MUSICA? ";NM$: PRINT : INPUT
"QUAL O VALOR DE UM TEMPO? "
:V: PRINT
430 I = I + 1: PRINT I: " "
440 PRINT "NOTA ?";N*(I):A = LEN
(STR$(I)): HTAB 9 + A: INPUT
":A$: IF A$ < > "" THEN N*(
I) = A$
450 IF N*(I) = "FIM" THEN N = I -
1: RETURN
460 IF N*(I) = "REP" OR N*(I) =
"INC" THEN GOTO 430
470 HTAB 3 + A: PRINT "DURACAO ?
";DR(I): HTAB 12 + A: INPUT
":A$: IF A$ < > "" THEN DR
(I) = VAL (A$)
480 HTAB 3 + A: PRINT "OBS.: ";O
B%(I): HTAB 9 + A: INPUT "
":A$: IF A$ < > "" THEN OB%(
I) = VAL (A$)
490 PRINT : GOTO 430
500 REM GRAVAR A MUSICA
510 HOME : PRINT "MESMO NOME ("
NM$;")? "; INPUT "":E$: IF
E$ = "S" THEN 540
520 PRINT : INPUT "DIRETORIO (S/
N)? ";E$: IF E$ = "S" THEN PRINT
D$: "CATALOG"
530 PRINT : INPUT "NOVO NOME? ";
NM$
540 PRINT D$:"OPEN";NM$: PRINT D
$:"DELETE";NM$: PRINT D$:"OP
EN";NM$: PRINT D$:"WRITE";NM$
550 PRINT N: PRINT V: PRINT C: PRINT
VL
560 FOR I = 1 TO C: PRINT NN(I):
PRINT MM(I): NEXT I
570 FOR I = 1 TO N
580 PRINT N*(I): PRINT DR(I)
590 PRINT CNX(I): PRINT DX(I): PRINT
OB%(I)
600 NEXT I
610 PRINT D$:"CLOSE";NM$
620 RETURN
700 REM CORRIGIR
710 HOME : INPUT "QUER LISTAR ?
":E$: IF E$ = "S" THEN E$ =
"": GOSUB 1120
720 HOME
730 PRINT : PRINT "UM TEMPO = ";
V: HTAB 12: INPUT "":E$: HOME
: IF E$ < > "" THEN V = VAL
(E$)
740 INPUT "QUAL O NUMERO DA NOTA
?";I
750 VTAB 4: PRINT "NOTA: ";N*(I)
: PRINT "DURACAO: ";DR
(I): PRINT "OBS.: ";OB
(I)
760 VTAB 5: HTAB 10: INPUT "":E$
: IF E$ < > "" THEN DR(I) =
VAL (E$)
770 VTAB 6: HTAB 7: INPUT "":E$:
IF E$ < > "" THEN OB%(I) =
VAL (E$)
780 PRINT : INPUT "MAIS ALGUMA ?
":E$
790 IF E$ < > "S" AND E$ < > "
SIM" THEN RETURN
800 HOME : VTAB 20: PRINT "ULTIM
A NOTA: ";I: " ": VTAB 1: GOTO
740
900 HOME : INPUT "DIRETORIO (S/N
)? ";E$: IF E$ = "S" THEN PRINT
D$:"CATALOG"
910 PRINT : INPUT "NOME DA MUSICA
A ?";NM$
920 PRINT D$:"OPEN";NM$: PRINT D
$:"READ";NM$
930 INPUT N,V,C,VL
940 FOR I = 1 TO C: INPUT NN(I),
MM(I): NEXT I
950 FOR I = 1 TO N
960 INPUT N*(I),DR(I)
970 INPUT CNX(I),DX(I),OB%(I)
980 NEXT I
990 PRINT D$:"CLOSE";NM$: GOSUB
1500: RETURN
1100 REM LISTAR DADOS
1110 INPUT "P/ IMPRESSORA? ";E$:
IF E$ = "S" OR E$ = "SIM" THEN
PR# 1
1120 HOME : HTAB (40 - LEN (NM$
)) / 2: INVERSE : PRINT NM$:
PRINT "UM TEMPO = ";V: NORMAL
: FOR I = 1 TO 40: PRINT "-"
: NEXT I: PRINT : POKE 34,3
1130 FOR I = 1 TO N
1140 PRINT I: "NOTA: ";N*(I): IF
N*(I) = "REP" OR N*(I) = "IN
C" THEN PRINT : GOTO 1170
1150 PRINT TAB( 18): "DURACAO: "
:DR(I):
1160 PRINT TAB( 33): "OBS.: ";OB%(
I)
1170 IF I / 20 = INT (I / 20) AND
E$ < > "S" THEN GET A$: HOME
: IF A$ = CHR# (27) THEN POKE
34,0: RETURN
1180 NEXT I
1190 GET A$: POKE 34,0: HOME : RETURN
1200 REM INSERIR NOTAS
1210 HOME : INPUT "INSERIR OU AC
RESCENTAR NOTAS (I/A)? ";E$
1220 IF E$ = "A" THEN I = N: GOSUB
430: RETURN
1230 HOME : INPUT "QUANTAS NOTAS
HA? A INSERIR ?";NI
1240 PRINT : INPUT "A PARTIR DE
QUE NOTA (NO) ? ";PN
1250 IF PN > N THEN RETURN
1260 FOR J = N TO PN STEP - 1
1270 N*(J + NI) = N*(J):DR(J + NI
) = DR(J):OB%(J + NI) = OB%(
J)
1280 NEXT J
1290 FOR T = PN + 1 TO NI + PN
1300 PRINT : INPUT "NOTA? ";N*(T
): IF N*(T) = "INC" OR N*(T)
= "REP" THEN 1320
1310 INPUT "DURACAO? ";DR(T): INPUT
"OBS.: ";OB%(T)
1320 NEXT T
1330 N = N + NI
1340 RETURN
1400 REM APAGAR NOTAS
1410 HOME : INPUT "APAGAR NOTAS
A PARTIR DA: ";NC: INPUT "AT
E A: ";NF
1420 DI = NF - NC + 1
1430 FOR J = NC TO N
1440 N*(J) = N*(J + DI):DR(J) = D
R(J + DI):OB%(J) = OB%(J + D
I)
1450 NEXT J
1460 N = N - DI: RETURN
1500 HOME : VTAB 10: HTAB 8: PRINT
"AGUARDE UM MOMENTO"
1510 A = 1: FOR J = 1 TO C
1520 FOR I = MM(J) + 1 TO NN(J) -
1
1525 IF N*(I) = "INC" OR N*(I) =
"REP" THEN 1540
1530 POKE 27999 + A,OB%(I): POKE
30499 + A,CNX(I): POKE 32999
+ A,DX(I):A = A + 1
1535 VTAB 1: PRINT I: " "
1540 NEXT I: NEXT J
1550 POKE 27999 + A,3
1560 RETURN
1600 ES = 1: POKE - 16368,0
1610 FOR J = 1 TO I
1620 IF ES = J THEN INVERSE
1630 VTAB 7 + J: PRINT A$(J): NORMAL
1640 NEXT J
1650 E$ = ""
1660 IF PEEK (- 16384) < 128 THEN
1660
1670 IF PEEK (- 16384) > 127 THEN
E$ = CHR# ( PEEK (- 16384)
- 128): POKE - 16368,0
1680 IF E$ = CHR# (27) THEN HOME
: END
1690 IF E$ = CHR# (8) THEN ES =
ES - 1: GOTO 1730
1700 IF E$ = CHR# (21) THEN ES =
ES + 1: GOTO 1730
1710 IF E$ = CHR# (13) OR ES =
VAL (E$) THEN RETURN
1720 IF E$ > "0" AND E$ < STR#
(I + 1) THEN ES = VAL (E$):
GOTO 1610
1725 PRINT CHR# (7)
1730 IF ES > I THEN ES = 1
1740 IF ES < 1 THEN ES = I
1750 GOTO 1610
2000 D$ = CHR# (27) THEN HOME
: GOTO 2100
2010 DIM N$(1000),CNX(1000),DR(1
000),OB%(1000),DX(1000),N1$(
57),N2$(57),MM(20),NN(20)
2020 IF PEEK (768) < > 173 THEN
PRINT D$:"BLOAD RM"
2030 RESTORE
2040 DATA 248,234,221,209,197
,191,185,175,165,156,147,139
,131,128,123,116,110,103,97,
94,92,87,82,77,72,68,64,63,6
1,57,54,51,48,47,45,42,40,37
,35,33,32,31,30,29,28,26,25,
24,23,21,20,19,18,17,16,15,1
2050 DATA D03,D03S,RE3,RE3S,M13,
M13S,FAS3,FAS3S,SOL3,SOL3S,LA3
,LA3S,S13,S13S,D02,D02S,RE2,
RE2S,M12,M12S,FA2,FA2S,SOL2,
SOL2S,LA2,LA2S,S12,S12S,D01,
D01S,RE1,RE1S,M11,M11S,FA1,FA1
S,LA1,LA1S,S11,S11S,D00,D00S,RE0,RE0
S,M10,M10S,FA0,FA0S,S10,S10S
2060 DATA SOLO,SOLSO,LA0,LA0S,S10
,S10S,SISO,PAUSA
2070 FOR I = 1 TO 57: READ N2$(I
): NEXT I
2080 FOR I = 1 TO 57: READ N1$(I
): NEXT I
2100 HOME : REM MENU PRINCIPAL
2110 PRINT NM$: PRINT "
ESC' PARA TERMINAR":A$(1) =
" <1>-ENTRAR DO DISCO
":A$(2) = " <
2>-ENTRAR DO TECLADO
":A$(3) = " <3>-PR
CESSAR OS DADOS
":A$(4) = " <4>-MENU DE MODI
FICACOES/LISTAGEM ":A$(5)
= " <5>-REPRODUZIR A MUSI
CA ":A$(6) = "
":A$(7) = " <6>-GRAVAR NO DISCO
":A$(8) = "
":A$(9) = "
":A$(10) = "
":A$(11) = "
":A$(12) = "
":A$(13) = "
":A$(14) = "
":A$(15) = "
":A$(16) = "
":A$(17) = "
":A$(18) = "
":A$(19) = "
":A$(20) = "
":A$(21) = "
":A$(22) = "
":A$(23) = "
":A$(24) = "
":A$(25) = "
":A$(26) = "
":A$(27) = "
":A$(28) = "
":A$(29) = "
":A$(30) = "
":A$(31) = "
":A$(32) = "
":A$(33) = "
":A$(34) = "
":A$(35) = "
":A$(36) = "
":A$(37) = "
":A$(38) = "
":A$(39) = "
":A$(40) = "
":A$(41) = "
":A$(42) = "
":A$(43) = "
":A$(44) = "
":A$(45) = "
":A$(46) = "
":A$(47) = "
":A$(48) = "
":A$(49) = "
":A$(50) = "
":A$(51) = "
":A$(52) = "
":A$(53) = "
":A$(54) = "
":A$(55) = "
":A$(56) = "
":A$(57) = "
":A$(58) = "
":A$(59) = "
":A$(60) = "
":A$(61) = "
":A$(62) = "
":A$(63) = "
":A$(64) = "
":A$(65) = "
":A$(66) = "
":A$(67) = "
":A$(68) = "
":A$(69) = "
":A$(70) = "
":A$(71) = "
":A$(72) = "
":A$(73) = "
":A$(74) = "
":A$(75) = "
":A$(76) = "
":A$(77) = "
":A$(78) = "
":A$(79) = "
":A$(80) = "
":A$(81) = "
":A$(82) = "
":A$(83) = "
":A$(84) = "
":A$(85) = "
":A$(86) = "
":A$(87) = "
":A$(88) = "
":A$(89) = "
":A$(90) = "
":A$(91) = "
":A$(92) = "
":A$(93) = "
":A$(94) = "
":A$(95) = "
":A$(96) = "
":A$(97) = "
":A$(98) = "
":A$(99) = "
":A$(100) = "
":A$(101) = "
":A$(102) = "
":A$(103) = "
":A$(104) = "
":A$(105) = "
":A$(106) = "
":A$(107) = "
":A$(108) = "
":A$(109) = "
":A$(110) = "
":A$(111) = "
":A$(112) = "
":A$(113) = "
":A$(114) = "
":A$(115) = "
":A$(116) = "
":A$(117) = "
":A$(118) = "
":A$(119) = "
":A$(120) = "
":A$(121) = "
":A$(122) = "
":A$(123) = "
":A$(124) = "
":A$(125) = "
":A$(126) = "
":A$(127) = "
":A$(128) = "
":A$(129) = "
":A$(130) = "
":A$(131) = "
":A$(132) = "
":A$(133) = "
":A$(134) = "
":A$(135) = "
":A$(136) = "
":A$(137) = "
":A$(138) = "
":A$(139) = "
":A$(140) = "
":A$(141) = "
":A$(142) = "
":A$(143) = "
":A$(144) = "
":A$(145) = "
":A$(146) = "
":A$(147) = "
":A$(148) = "
":A$(149) = "
":A$(150) = "
":A$(151) = "
":A$(152) = "
":A$(153) = "
":A$(154) = "
":A$(155) = "
":A$(156) = "
":A$(157) = "
":A$(158) = "
":A$(159) = "
":A$(160) = "
":A$(161) = "
":A$(162) = "
":A$(163) = "
":A$(164) = "
":A$(165) = "
":A$(166) = "
":A$(167) = "
":A$(168) = "
":A$(169) = "
":A$(170) = "
":A$(171) = "
":A$(172) = "
":A$(173) = "
":A$(174) = "
":A$(175) = "
":A$(176) = "
":A$(177) = "
":A$(178) = "
":A$(179) = "
":A$(180) = "
":A$(181) = "
":A$(182) = "
":A$(183) = "
":A$(184) = "
":A$(185) = "
":A$(186) = "
":A$(187) = "
":A$(188) = "
":A$(189) = "
":A$(190) = "
":A$(191) = "
":A$(192) = "
":A$(193) = "
":A$(194) = "
":A$(195) = "
":A$(196) = "
":A$(197) = "
":A$(198) = "
":A$(199) = "
":A$(200) = "
":A$(201) = "
":A$(202) = "
":A$(203) = "
":A$(204) = "
":A$(205) = "
":A$(206) = "
":A$(207) = "
":A$(208) = "
":A$(209) = "
":A$(210) = "
":A$(211) = "
":A$(212) = "
":A$(213) = "
":A$(214) = "
":A$(215) = "
":A$(216) = "
":A$(217) = "
":A$(218) = "
":A$(219) = "
":A$(220) = "
":A$(221) = "
":A$(222) = "
":A$(223) = "
":A$(224) = "
":A$(225) = "
":A$(226) = "
":A$(227) = "
":A$(228) = "
":A$(229) = "
":A$(230) = "
":A$(231) = "
":A$(232) = "
":A$(233) = "
":A$(234) = "
":A$(235) = "
":A$(236) = "
":A$(237) = "
":A$(238) = "
":A$(239) = "
":A$(240) = "
":A$(241) = "
":A$(242) = "
":A$(243) = "
":A$(244) = "
":A$(245) = "
":A$(246) = "
":A$(247) = "
":A$(248) = "
":A$(249) = "
":A$(250) = "
":A$(251) = "
":A$(252) = "
":A$(253) = "
":A$(254) = "
":A$(255) = "
":A$(256) = "
":A$(257) = "
":A$(258) = "
":A$(259) = "
":A$(260) = "
":A$(261) = "
":A$(262) = "
":A$(263) = "
":A$(264) = "
":A$(265) = "
":A$(266) = "
":A$(267) = "
":A$(268) = "
":A$(269) = "
":A$(270) = "
":A$(271) = "
":A$(272) = "
":A$(273) = "
":A$(274) = "
":A$(275) = "
":A$(276) = "
":A$(277) = "
":A$(278) = "
":A$(279) = "
":A$(280) = "
":A$(281) = "
":A$(282) = "
":A$(283) = "
":A$(284) = "
":A$(285) = "
":A$(286) = "
":A$(287) = "
":A$(288) = "
":A$(289) = "
":A$(290) = "
":A$(291) = "
":A$(292) = "
":A$(293) = "
":A$(294) = "
":A$(295) = "
":A$(296) = "
":A$(297) = "
":A$(298) = "
":A$(299) = "
":A$(300) = "
":A$(301) = "
":A$(302) = "
":A$(303) = "
":A$(304) = "
":A$(305) = "
":A$(306) = "
":A$(307) = "
":A$(308) = "
":A$(309) = "
":A$(310) = "
":A$(311) = "
":A$(312) = "
":A$(313) = "
":A$(314) = "
":A$(315) = "
":A$(316) = "
":A$(317) = "
":A$(318) = "
":A$(319) = "
":A$(320) = "
":A$(321) = "
":A$(322) = "
":A$(323) = "
":A$(324) = "
":A$(325) = "
":A$(326) = "
":A$(327) = "
":A$(328) = "
":A$(329) = "
":A$(330) = "
":A$(331) = "
":A$(332) = "
":A$(333) = "
":A$(334) = "
":A$(335) = "
":A$(336) = "
":A$(337) = "
":A$(338) = "
":A$(339) = "
":A$(340) = "
":A$(341) = "
":A$(342) = "
":A$(343) = "
":A$(344) = "
":A$(345) = "
":A$(346) = "
":A$(347) = "
":A$(348) = "
":A$(349) = "
":A$(350) = "
":A$(351) = "
":A$(352) = "
":A$(353) = "
":A$(354) = "
":A$(355) = "
":A$(356) = "
":A$(357) = "
":A$(358) = "
":A$(359) = "
":A$(360) = "
":A$(361) = "
":A$(362) = "
":A$(363) = "
":A$(364) = "
":A$(365) = "
":A$(366) = "
":A$(367) = "
":A$(368) = "
":A$(369) = "
":A$(370) = "
":A$(371) = "
":A$(372) = "
":A$(373) = "
":A$(374) = "
":A$(375) = "
":A$(376) = "
":A$(377) = "
":A$(378) = "
":A$(379) = "
":A$(380) = "
":A$(381) = "
":A$(382) = "
":A$(383) = "
":A$(384) = "
":A$(385) = "
":A$(386) = "
":A$(387) = "
":A$(388) = "
":A$(389) = "
":A$(390) = "
":A$(391) = "
":A$(392) = "
":A$(393) = "
":A$(394) = "
":A$(395) = "
":A$(396) = "
":A$(397) = "
":A$(398) = "
":A$(399) = "
":A$(400) = "
":A$(401) = "
":A$(402) = "
":A$(403) = "
":A$(404) = "
":A$(405) = "
":A$(406) = "
":A$(407) = "
":A$(408) = "
":A$(409) = "
":A$(410) = "
":A$(411) = "
":A$(412) = "
":A$(413) = "
":A$(414) = "
":A$(415) = "
":A$(416) = "
":A$(417) = "
":A$(418) = "
":A$(419) = "
":A$(420) = "
":A$(421) = "
":A$(422) = "
":A$(423) = "
":A$(424) = "
":A$(425) = "
":A$(426) = "
":A$(427) = "
":A$(428) = "
":A$(429) = "
":A$(430) = "
":A$(431) = "
":A$(432) = "
":A$(433) = "
":A$(434) = "
":A$(435) = "
":A$(436) = "
":A$(437) = "
":A$(438) = "
":A$(439) = "
":A$(440) = "
":A$(441) = "
":A$(442) = "
":A$(443) = "
":A$(444) = "
":A$(445) = "
":A$(446) = "
":A$(447) = "
":A$(448) = "
":A$(449) = "
":A$(450) = "
":A$(451) = "
":A$(452) = "
":A$(453) = "
":A$(454) = "
":A$(455) = "
":A$(456) = "
":A$(457) = "
":A$(458) = "
":A$(459) = "
":A$(460) = "
":A$(461) = "
":A$(462) = "
":A$(463) = "
":A$(464) = "
":A$(465) = "
":A$(466) = "
":A$(467) = "
":A$(468) = "
":A$(469) = "
":A$(470) = "
":A$(471) = "
":A$(472) = "
":A$(473) = "
":A$(474) = "
":A$(475) = "
":A$(476) = "
":A$(477) = "
":A$(478) = "
":A$(479) = "
":A$(480) = "
":A$(481) = "
":A$(482) = "
":A$(483) = "
":A$(484) = "
":A$(485) = "
":A$(486) = "
":A$(487) = "
":A$(488) = "
":A$(489) = "
":A$(490) = "
":A$(491) = "
":A$(492) = "
":A$(493) = "
":A$(494) = "
":A$(495) = "
":A$(496) = "
":A$(497) = "
":A$(498) = "
":A$(499) = "
":A$(500) = "
":A$(501) = "
":A$(502) = "
":A$(503) = "
":A$(504) = "
":A$(505) = "
":A$(506) = "
":A$(507) = "
":A$(508) = "
":A$(509) = "
":A$(510) = "
":A$(511) = "
":A$(512) = "
":A$(513) = "
":A$(514) = "
":A$(515) = "
":A$(516) = "
":A$(517) = "
":A$(518) = "
":A$(519) = "
":A$(520) = "
":A$(521) = "
":A$(522) = "
":A$(523) = "
":A$(524) = "
":A$(525) = "
":A$(526) = "
":A$(527) = "
":A$(528) = "
":A$(529) = "
":A$(530) = "
":A$(531) = "
":A$(532) = "
":A$(533) = "
":A$(534) = "
":A$(535) = "
":A$(536) = "
":A$(537) = "
":A$(538) = "
":A$(539) = "
":A$(540) = "
":A$(541) = "
":A$(542) = "
":A$(543) = "
":A$(544) = "
":A$(545) = "
":A$(546) = "
":A$(547) = "
":A$(548) = "
":A$(549) = "
":A$(550) = "
":A$(551) = "
":A$(552) = "
":A$(553) = "
":A$(554) = "
":A$(555) = "
":A$(556) = "
":A$(557) = "
":A$(558) = "
":A$(559) = "
":A$(560) = "
":A$(561) = "
":A$(562) = "
":A$(563) = "
":A$(564) = "
":A$(565) = "
":A$(566) = "
":A$(567) = "
":A$(568) = "
":A$(569) = "
":A$(570) = "
":A$(571) = "
":A$(572) = "
":A$(573) = "
":A$(574) = "
":A$(575) = "
":A$(576) = "
":A$(577) = "
":A$(578) = "
":A$(579) = "
":A$(580) = "
":A$(581) = "
":A$(582) = "
":A$(583) = "
":A$(584) = "
":A$(585) = "
":A$(586) = "
":A$(587) = "
":A$(588) = "
":A$(589) = "
":A$(590) = "
":A$(591) = "
":A$(592) = "
":A$(593) = "
":A$(594) = "
":A$(595) = "
":A$(596) = "
":A$(597) = "
":A$(598) = "
":A$(599) = "
":A$(600) = "
":A$(601) = "
":A$(602) = "
":A$(603) = "
":A$(604) = "
":A$(605) = "
":A$(606) = "
":A$(607) = "
":A$(608) = "
":A$(609) = "
":A$(610) = "
":A$(611) = "
":A$(612) = "
":A$(613) = "
":A$(614) = "
":A$(615) = "
":A$(616) = "
":A$(617) = "
":A$(618) = "
":A$(619) = "
":A$(620) = "
":A$(621) = "
":A$(622) = "
":A$(623) = "
":A$(624) = "
":A$(625) = "
":A$(626) = "
":A$(627) = "
":A$(628) = "
":A$(629) = "
":A$(630) = "
":A$(631) = "
":A$(632) = "
":A$(633) = "
":A$(634) = "
":A$(635) = "
":A$(636) = "
":A$(637) = "
":A$(638) = "
":A$(639) = "
":A$(640) = "
":A$(641) = "
":A$(642) = "
":A$(643) = "
":A$(644) = "
":A$(645) = "
":A$(646) = "
":A$(647) = "
":A$(648) = "
":A$(649) = "
":A$(650) = "
":A$(651) = "
":A$(652) = "
":A$(653) = "
":A$(654) = "
":A$(655) = "
":A$(656) = "
":A$(657) = "
":A$(658) = "
":A$(659) = "
":A$(660) = "
":A$(661) = "
":A$(662) = "
":A$(663) = "
":A$(664) = "
":A$(665) = "
":A$(666) = "
":A$(667) = "
":A$(668) = "
":A$(669) = "
":A$(670) = "
":A$(671) = "
":A$(672) = "
":A$(673) = "
":A$(674) = "
":A$(675) = "
":A$(676) = "
":A$(677) = "
":A$(678) = "
":A$(679) = "
":A$(680) = "
":A$(681) = "
":A$(682) = "
":A$(683) = "
":A$(684) = "
":A$(685) = "
":A$(686) = "
":A$(687) = "
":A$(688) = "
":A$(689) = "
":A$(690) = "
":A$(691) = "
":A$(692) = "
":A$(693) = "
":A$(694) = "
":A$(695) = "
":A$(696) = "
":A$(697) = "
":A$(698) = "
":A$(699) = "
":A$(700) = "
":A$(701) = "
":A$(702) = "
":A$(703) = "
```

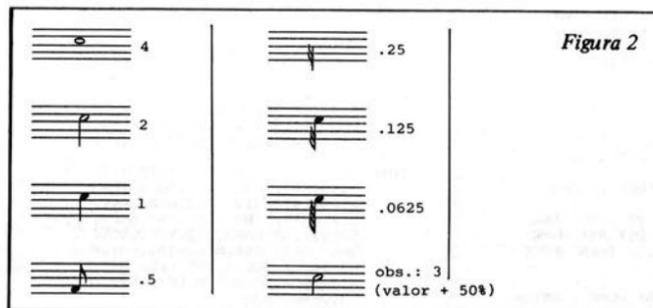
MÚSICA NO APPLE

0300-	AD 60 6D	LDA	\$6D60	032E-	4C 1F 03	JMP	\$031F
0303-	C9 03	CMP	#03	0331-	A9 0F	LDA	#0F
0305-	DO 01	BNE	\$0308	0333-	85 07	STA	\$07
0307-	60	RTS		0335-	C6 08	DEC	\$08
0308-	C9 01	CMP	#01	0337-	DO EC	BNE	\$0325
030A-	FO 05	BEQ	\$0311	0339-	A2 01	LDX	#01
030C-	A9 50	LDA	#50	033B-	20 4B 03	JSR	\$034B
030E-	20 A8 FC	JSR	\$FCA8	033E-	A2 12	LDX	#12
0311-	AD 24 77	LDA	\$7724	0340-	20 4B 03	JSR	\$034B
0314-	85 06	STA	\$06	0343-	A2 17	LDX	#17
0316-	AD E8 80	LDA	\$80E8	0345-	20 4B 03	JSR	\$034B
0319-	85 08	STA	\$08	0348-	4C 00 03	JMP	\$0300
031B-	A9 0F	LDA	#0F	034B-	BD 00 03	LDA	\$0300, X
031D-	85 07	STA	\$07	034E-	C9 FF	CMP	#FF
031F-	AD 30 C0	LDA	\$C030	0350-	DO 09	BNE	\$035B
0322-	88	DEY		0352-	FE 01 03	INC	\$0301, X
0323-	DO 04	BNE	\$0329	0355-	A9 00	LDA	#00
0325-	C6 07	DEC	\$07	0357-	9D 00 03	STA	\$0300, X
0327-	FO 08	BEQ	\$0331	035A-	60	RTS	
0329-	CA	DEX		035B-	FE 00 03	INC	\$0300, X
032A-	DO F6	BNE	\$0322	035E-	60	RTS	
032C-	A6 06	LDX	\$06				

Listagem 2

menu que terá as seguintes opções:

1. Retornar ao menu principal – retorna ao menu principal
2. Listar notas – lista as notas na tela ou impressora
3. Corrigir dados – pergunta se você quer a listagem ou não e, depois, o número da nota a corrigir. Você pode corrigir diversas notas sem sair da rotina.



4. Inserir/Acrescentar notas – você poderá inserir notas no meio da música (será perguntado quantas notas você vai inserir e a partir de qual. Sua primeira nota ficará logo após esta) ou acrescentar ao final da mesma.

5. Apagar notas – apaga as notas a partir da nota X da primeira pergunta até a nota Y da segunda pergunta, inclusive.

Reproduzir a música – O programa executará a música na sua memória.

Gravar em disco – lhe será perguntado se você quer gravar com o mesmo nome ou não. No caso de não, será perguntado se você quer o diretório (para evitar de gravar por cima de outra música já existente) e, a seguir, o novo nome.

Obs.: Nas perguntas onde as respostas podem ser sim (S) ou não (N), se você teclar simplesmente 'CR', o programa entenderá como não (N).

Se, durante o menu, você digitar 'ESC', ocorrerá uma interrupção no programa e, para voltar a ele sem perder os dados, digite GOTO 2100;. Pode-se também digitar RUN, porém, perdem-se os dados.

Caso se deseje utilizar as músicas gravadas com este programa em outros, não há problema, mas deve ser salientado que as sub-rotinas de reprodução (linha 300 e listagem 2), entrada do disco (linhas 900 a 990) e de arquivo na memória (linhas 1500 a 1560) deverão ser mantidas; as demais poderão ser apagadas ou substituídas. Porém, deverão ser dimensionadas as variáveis CN%, D%, OB%, NN e MM (DIM CN%(1000), D%(1000), OB%(1000), NN(20), MM(20)), e ainda a linha 960 deverá ser modificada para 960 INPUT N\$,DR.

Cursando atualmente o último ano do segundo grau, na Escola Estadual Piratini, em Porto Alegre, Robert Pagnot estuda, ainda, programação Assembler-Z80A -, na PUCRS, sendo também programador autodidata em Applesoft e Assembler µ6502. Trabalha na Bourscheid Engenharia, onde desenvolve programas na área de engenharia e topografia.



APLICATIVOS FALANDO PORTUGUÊS
 EDUCATIVOS FALANDO PORTUGUÊS
 JOGOS EMOCIONANTES

PROGRAMAS QUE VOCÊ ENTENDE!

• APLICATIVOS

- 101 – CONTROLE DE ESTOQUE MSX
- 102 – AGENDA DE ENDEREÇOS/MALA DIRETA MSX
- 103 – PLANILHA ELETRÔNICA MSX

• UTILITÁRIO

- 201 - EDITOR ASSEMBLER/ DISSASSEMBLER MSX

• COLEÇÃO PRINCIPANTES

- 301 – PRINCIPANTE - E
- 302 – PRINCIPANTE - U
- 303 – PRINCIPANTE - D

• JOGOS EMOCIONANTES

- 501 – KALEIDOSCÓPIO DIGITAL
- 502 – MS XADREZ
- 503 – MÁQUINA QUENTE
- 504 – MISSÃO: RESGATE DO SATÉLITE
- 505 – LABIRINTO DOS DIAMANTES
- 506 – BANCO FANTASMA
- 507 – VISITANTE DO FUTURO
- 508 – O AVENTUREIRO DO CAMPO MAGNÉTICO

carlos amaral

mistersoft
 mistersoft
 um senhor programa

À VENDA NOS REVENDADORES MSX

RUA DO CATETE, 331 - GRUPOS 1201 A 1204 - CEP: 22220

DE TODO O BRASIL.

Rio de Janeiro - RJ - Tel.: (021) 221-1674 - C.P. 832/20001



BRASIL TRADE CENTER

PREÇOS ESPECIAIS PARA REVENDADORES

LIGUE: 259-1299

BTC
 PREÇOS JAMAIS VISTOS!!! 4 VEZES SEM JUROS! A VISTA C/10% DESCONTO

MESAS BTC

BTC 04M Cz\$ 1.781

BTC 03M Cz\$ 1.792

BTC 01M Cz\$ 1.298

BTC 02M Cz\$ 1.516

BTC 05M Cz\$ 2.413

DIVERSOS

INTERFACES	
Printer Card CCE	990
Ram Card 16 CCE	1.290
RS 232 CCE	1.090
Video Card 80 Col CCE	2.000
CP/M Card CCE	1.190
Disc Card CCE	1.090
128K CCE	1.990
Paralela Logodata	900
128 Logodata	1.990
RS 232 Logodata	1.090
CP/M Logodata	1.090
Int Disco Logodata	890
MONITOR	
MV 12 CCE	2.500
Videocompo Verde	4.000
Drive p/Apple	3.799
SUPRIMENTOS	
Arquivo p/10 Disquetes	65
Formulário de 80 Colunas	140
Picotex	95
Cabo CP/500/Impressora	590

SERVIÇO EXPRESSO PARA TODO O BRASIL



PROMOÇÃO BRASIL TRADE CENTER CCE

CPU Exato Pro + Monitor + Drive + 4 Interfaces
 A escolher Cz\$ 20.999 em 4 vezes s/ juros ou à vista Cz\$ 18.899 (10% de desconto)

TK 90 X/48K

2.790
 48 K de memória RAM colorido
 Grátis 5 jogos à sua escolha.

GRAFIX FT 80

15.390
 80 colunas, 160 CPS, rolo p/papel solto, tractor p/formulário contínuo, compatível com todos os micros.

GRAFIX HS 100 (160 CPS)

19.970
 Totalmente gráfica
 Compatível c/Apple, IBM PC, etc.

COMPATÍVEL COM IBM/XT

42.500
 16 Bits, 640 K bytes de memória RAM, placa de multi-função c/RS 232 e paralela centronics, placa controladora de drives, placa controladora de vídeo gráfica, fonte interna de 150W.

BTC/XT 100% COMPATÍVEL C/IBM 640K

Consulte: 16 Bits 256 K Bytes de RAM, 2 drives Slim, placa controladora de drives, placa controladora de vídeo gráfica, fonte interna de alimentação de 150W



CURSO DE INGLÊS
 BTC O ÚNICO 1.499 NO BRASIL
 BRASIL TRADE CENTER

IPANEMA - AV. EPITÁCIO PESSOA, 280 - 259-1299
 IPANEMA - R. VISC. DE PIRAJÁ, 580 L.J. 226
 LARANJEIRAS - R. DAS LARANJEIRAS, 21 L.J. 2 - 285-6543
 CENTRO - R. ASSEMBLEIA, 10 S/S 112 - 222-1124
 NITERÓI - R. LOPES TROVÃO, 134 S/L - 710-3659
 CAXIAS - R. DR. MANOEL TELES, 113 L/E - 771-6012
 TIJUCA - R. CONDE DE BONFIM, 229 L/A - 284-2031

Infovivo

ENCONTRO MINEIRO DE INFORMÁTICA
FEIRA MINEIRA DE INFORMÁTICA

(Evento oficializado pelo Ministério da Indústria e Comércio através do CDC)

O grande mercado mineiro, com milhares de compradores em potencial estará nos três pisos do MINASCENTRO querendo conhecer o que você tem para mostrar e aderir

à qualidade de seus produtos e serviços. Não fique de fora. Tudo mostrado ao vivo às pessoas certas. Reserve o seu stand e venha pronto para vender

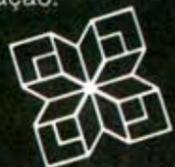
DE 23 A 27 DE JULHO DE 1986 - MINASCENTRO - BELO HORIZONTE

Patrocínio:

Realização:



sociedade dos usuários de computadores e equipamentos subsidiários - minas gerais



NILSO FARIAS
Rua Antônio de Albuquerque, 757 - 3º andar
30000 - Belo Horizonte - MG
Tel.: (031) 225-1944 - Telex (031) 6074 NFCE BR

Expertron

Fábio Shiguemitsu Hara

Como o próprio nome já diz, esta é uma versão do TRON, feita para rodar em micros da linha MSX. Neste programa, dois jogadores perseguem um ao outro, tentando evitar o choque com barreiras e, ao mesmo tempo, construindo novas barreiras para encurralar o adversário.

Podem participar de cada partida um ou dois jogadores. No caso de haver apenas um, o adversário será o próprio micro. Neste tipo de partida, pode-se utilizar um joystick. Caso não o possua, o jogador deverá usar as setas do teclado. Para isso digite:

```
400 IF STICK(0)=0 THEN Z=L(F):GOTO 430
410 Z=STICK(0):IF (Z/2)=INT(Z/2) THEN Z=
Z+1:IF Z=9 THEN Z=1
```

Quando se desejar jogar com outra pessoa, pode-se utilizar dois joysticks ou um joystick e as setas do teclado. Para jogar com dois joysticks, digite:

```
400 IF STICK(2-F)=0 THEN Z=L(F):GOTO 430
410 Z=STICK(2-F):IF (Z/2)=INT(Z/2) THEN
Z=Z+1:IF Z=9 THEN Z=1
```

Lembre-se que, para quem não possui pelo menos um joystick só é possível jogar da primeira maneira apresentada, ou seja, com apenas um jogador.

DIGITAÇÃO

A digitação do programa é longa e cansativa. Para facilitar, preste atenção às seguintes dicas:

- Utilize "?", ao invés de "PRINT";
- Quando houver duas ou mais linhas iguais ou parecidas, apenas troque o número da linha e faça as modificações necessárias. Ex.: As linhas 60 e 640 são idênticas. Para não refazer a linha 640, siga as instruções:
 - Digite LIST 60.
 - Suba até o começo da linha 60 com o auxílio das setas.
 - Troque o valor da linha e tecle RETURN.

MACETES

Neste jogo, você se move em quatro direções: ↑, ↓, ←, →. Se jogar contra o computador, você verá que ele persistirá em segui-lo. Desse modo pode-se

fechá-lo, fazendo-o encostar-se na parede.

Se a partida for jogada por duas pessoas, não haverá previsão de vencedor, já que existem mais de mil opções de jogadas. Aconselho o jogador a não ficar com o botão apertado; só um toque e sua moto irá para a direção desejada. Outra dica importante: nunca ande para trás.

OBSERVAÇÕES

Os caracteres entre aspas contidos no fim da linha 70 podem ser consegui-

dos pressionando-se SHIFT + L GRA + O.

Este programa possui linhas desnecessárias, podendo-se retirar as linhas 290 e 340. Depois, dê um RENUM e as linhas ficarão em ordem de novo.

A parte do programa em que o computador "pensa" para onde vai se locomover, está entre as linhas 460 e 630. Este "pensador" foi copiado de uma versão para a linha Sinclair.

Fábio Shiguemitsu Hara possui um TK85 e um Expert, onde programa nas linguagens BASIC e Assembler.

```
10 ' *** EXPERTRON ***
20 ' Copyright by
30 ' Fabio Shiguemitsu Hara
40 '
50 ON STOP GOSUB 860
60 STOP ON
70 SCREEN 0,,1:CLS:KEY OFF:COLOR 1,15,15
:WIDTH(40)
80 SOUND 8,16:SOUND 7,55:SOUND 6,5:SOUND
13,10:SOUND 12,180:SOUND 11,0
90 LOCATE 13,0:PRINT "EXPERTRON":LOCATE
13,1:PRINTSTRING$(9,195)
100 PRINT:INPUT "Quantos jogadores ";N
110 IF N<1 OR N>2 THEN 70
120 FOR C=1 TO N:CLS:PRINT "Nome do ";C;
" jogador ==> ":LINE INPUT N$(C)
130 PRINT:PRINT N$(C);" digite seu caract
er ==> ":LINE INPUT C#:A(C)=ASC(C#)
140 IF N=1 AND A(C)=215 THEN 130
150 NEXT
160 CLS:LOCATE 15,10:PRINT "EXPERTRON":F
OR T=1 TO 2000:NEXT:CLS
170 SCREEN ,0
180 FOR V=0 TO 39:VPOKE V+80,219:VPOKE V
+920,219:NEXT
190 FOR V=3 TO 22:VPOKE 40#V,219:VPOKE 4
0#V+39,219:NEXT
200 LOCATE 0,1:PRINT N$(1):":":J(1)
210 IF N=1 THEN LOCATE 15,0:PRINT "MSX :
":M
220 IF N=2 THEN LOCATE 34-LEN(N$(2)),1:P
RINT N$(2):":":J(2)
230 IF J(1)=10 OR J(2)=10 OR M=10 THEN 7
0
240 X(1)=INT(RND(-TIME)*798)+161
250 IF VPEEK(X(1))<32 THEN 240
260 L(1)=INT(RND(-TIME)*7)+1:IF (L(1)/2)
=INT(L(1)/2) THEN 260
270 X(0)=INT(RND(-TIME)*798)+161
280 IF VPEEK(X(0))<32 THEN 270
290 L(0)=INT(RND(-TIME)*7)+1:IF (L(0)/2)
=INT(L(0)/2) THEN 290
300 SOUND 2,INT(RND(-TIME)*256):SOUND 3,
INT(RND(-TIME)*16):SOUND 7,253:SOUND 9,1
5:SOUND 2,0:SOUND 3,0:F=1:GOSUB 400
310 IF X(1)<41 THEN 660
320 IF VPEEK(X(1))<32 THEN 660
330 VPOKE X(1),A(1)
340 IF N=1 THEN 480
350 F=0:GOSUB 400
360 IF X(0)<41 THEN 660
370 IF VPEEK(X(0))<32 THEN 660
380 VPOKE X(0),A(2)
390 GOTO 300
400 IF STICK(F)=0 THEN Z=L(F):GOTO 430
410 Z=STICK(F):IF (Z/2)=INT(Z/2) THEN Z=
Z+1:IF Z=9 THEN Z=1
420 L(F)=Z
430 IF Z=1 THEN X(F)=X(F)-40
440 IF Z=3 THEN X(F)=X(F)+1
450 IF Z=5 THEN X(F)=X(F)+40
460 IF Z=7 THEN X(F)=X(F)-1
470 RETURN
480 Z=0:L0=INT(X(0)/40):C0=INT(X(0)-(L0*
40))
490 L1=INT(X(1)/40):C1=INT(X(1)-(L1*40))
500 IF ABS(L1-L0)>ABS(C1-C0) THEN 540
510 IF VPEEK(X(0)+1)=32 AND C1>C0 THEN Z
=3
520 IF VPEEK(X(0)-1)=32 AND C1<C0 THEN Z
=7
530 GOTO 560
540 IF VPEEK(X(0)+40)=32 AND L1>L0 THEN
Z=5
550 IF VPEEK(X(0)-40)=32 AND L1<L0 THEN
Z=1
560 IF Z<>0 THEN 620
570 Z=1
580 IF VPEEK(X(0)-1)=32 THEN Z=7
590 IF VPEEK(X(0)+40)=32 THEN Z=5
600 IF VPEEK(X(0)-40)=32 THEN Z=1
610 IF VPEEK(X(0)+1)=32 THEN Z=3
620 F=0:GOSUB 430
630 IF VPEEK(X(0))<32 THEN 660
640 VPOKE X(0),215
650 GOTO 300
660 SOUND 8,16:SOUND 7,55:SOUND 6,5:SOUND
13,10:SOUND 12,180:SOUND 11,0
670 FOR T=1 TO 1000:NEXT
680 IF F=1 AND N=2 THEN CLS:J(2)=J(2)+1:
PRINT N$(2):
690 IF F=0 AND N=2 THEN CLS:J(1)=J(1)+1:
PRINT N$(1):
700 IF N=1 THEN 740
710 PRINT " Marcou mais um ponto!"
720 FOR T=1 TO 2000:NEXT:CLS
730 GOTO 180
740 IF F=1 THEN CLS:M=M+1:PRINT "Eu fatu
rei esta. Ha! Ha!"
750 IF F=0 THEN CLS:J(1)=J(1)+1:PRINT "
Voce marcou mais um ponto!"
760 GOTO 720
770 FOR T=1 TO 2000:NEXT:CLS
780 LOCATE 19,10:PRINT "Vencedor: ":FOR
T=1 TO 5:BEEP:NEXT
790 IF M=10 THEN PRINT "Expert - MSX"
800 IF J(1)=10 THEN PRINT N$(1)
810 IF J(2)=10 THEN PRINT N$(2)
820 LOCATE 0,20:PRINT "Outra vez ? (S/N)
":":LOCATE 19,20:H$=INPUT$(1):PRINT H$
830 IF H$="S" OR H$="s" THEN RUN
840 IF H$="N" OR H$="n" THEN SCREEN ,,1:
WIDTH(39):KEY ON:CLS:NEW
850 BEEP:GOTO 820
860 CLS:SCREEN 0,,1:END
```

Expertron

Você pode incrementar o modo gráfico do seu Color acrescentando a ele novos comandos. Neste artigo, aprenda a implementar o DRAW.

Comando DRAW em semigráficos

Celso Bressan

N o artigo intitulado "Gráficos especiais", de Cláudio Costa (MS nº 51), foi analisado o modo semigráfico, o qual é pobremente documentado e ainda pouco referenciado em publicações especializadas (com exceção, é claro, da já mencionada matéria). Esse modo é portanto um recurso a mais que o programador dispõe para enriquecer os seus programas.

O BASIC e o Extended Color BASIC (EcB) também são omissos neste ponto, haja vista que não implementam comandos diretos semelhantes àqueles dos gráficos de alta-resolução, a não ser os limitados SET e RESET, deixando todo o resto da tarefa por conta dos consoladores PEEK e POKE.

Quem se aprofunda no estudo deste computador sabe do poder que os comandos existentes oferecem e sabe também (ou, pelo menos, deveria saber) do esforço que os técnicos da Microsoft tiveram para encaixar tudo em 16 Kb de ROM, sendo 8 para o BASIC e 8 para o EcB. Em resumo, foi colocado o máximo dentro do mínimo! É justificável, portanto, admitir-se a ausência de diversos comandos e instruções, inclusive alguns para os semigráficos, por absoluta falta de espaço na ROM.

Hoje, este tipo de questionamento poderia até não ser significativo, pois as memórias estão cada vez mais baratas (este foi um dos maiores motivos, o custo). Porém, na época do lançamento do primeiro Color Computer, 1980, tal fator era de muita relevância, a ponto das primeiras máquinas virem equipadas somente com o BASIC e 2 Kb de memória RAM. Nem por isto os usuários se sentiram diminuídos, pois tudo que fazemos hoje era possível fazer-se então, só que com muito malabarismo!

Outro fator que parece ter pesado bastante foi a reduzida qualidade dos gráficos produzidos pelos semigráficos. Primeiro, porque a resolução é baixa e, portanto, limita a apresentação, segundo, porque nem todos os pontos podem ser programados à vontade, pois uns dependem dos seus adjacentes, dentro do mesmo byte, o que restringe um pouco a escolha de cores. Evidentemente, na hora de escolher-se o que era melhor para o Color, e como nem tudo poderia ser colocado, os recursos oferecidos pelos semigráficos foram os preteridos.

Mas, estória à parte, vamos ver que a situação não é tão desesperadora assim. Os semigráficos têm o seu valor, principalmente no que tange a sua aplicação em textos de todos os tipos (recurso este muito usado em programas mais profissionais, sem muito alarde), além de alguns tipos especiais de jogos e programas educativos.

Está a nosso cargo, no entanto, usar um pouco de criatividade e imaginação de forma a preencher uma parte desta lacuna. Começaremos então pela implementação do comando SDRAW, que simula o DRAW da alta-resolução, e deixaremos para o leitor a tarefa de criar outros mais (atenção leitores Colormaníacos, estão todos desafiados!).

O COMANDO DRAW

Dentre as possibilidades de implementação do comando, destaca-se aquela que provoca chamadas a uma sub-rotina em BASIC, passando as instruções necessárias dentro de uma variável fixa, convencionada do tipo string (mais simples e fácil; a nossa preferida) e uma outra que intercepta um dos vários ganchos ou hooks que existem no sistema operacional do BASIC, ganchos estes especialmente construídos para permitir a interrupção de erros, entradas e saídas, além de controlarem a execução de vários comandos do BASIC.

Esta técnica, por ser sofisticada, deve ser realizada em Assembler, o que nos força a abandonar o aspecto didático e prático do nosso trabalho. Claro está que a sub-rotina assim tratada ficaria muitíssimo mais veloz, eficiente e profissional, mas, este aspecto fica para os mais interessados no assunto (o autor já está elaborando uma para seus programas).

Falamos muito do novo comando, comparando-o com o DRAW, contudo não explicamos o que este último é e o que ele faz (para quem não souber).

Como o nome bem diz, o comando DRAW faz desenhos (risca, mostra ou apresenta desenhos) de uma maneira simples e fácil através de subcomandos especificados internamente ao comando. Exemplo: se quisermos traçar um triângulo-retângulo bem no centro do vídeo, na cor verde, escreveríamos o seguinte programa, sem o DRAW:

```
10 PMODE 3,1:PCLEAR:SCREEN 1,1
20 COLOR 6
30 LINE (100,80)-(130,80),PSET
40 LINE -(130,110),PSET
50 LINE -(100,80),PSET
60 GOTO 60
```

Já com o comando DRAW, a situação muda:

```
10 PMODE 3,1:PCLEAR:SCREEN 1,1
20 DRAW "BM100,80C6R30D30H30"
30 GOTO 30
```

Numa explicação sucinta do exposto, os subcomandos BM especificam que o traçado deve começar no par de coordenadas de vídeo (100, 80); o subcomando C especifica a cor 6 (verde); o R, risca uma linha 30 pontos para a direita, e assim por diante.

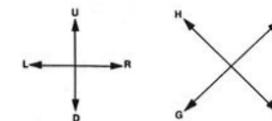
Na sub-rotina SDRAW, as coisas se passam de maneira idêntica, segundo regras especificadas a seguir:

Bxxyy - Movimenta o cursor sem desenhar, para xx,yyy
Cc - Indica a cor do risco, de 0 até 8;
Un - Risca para cima, n pontos;
Rn - Risca para a direita, n pontos;
Dn - Risca para baixo, n pontos;
Ln - Risca para a esquerda, n pontos;
En - Risca em ângulo de 45 graus, n pontos;
Fn - Risca em ângulo de 135 graus, n pontos;
Gn - Risca em ângulo de 225 graus, n pontos;
Hn - Risca em ângulo de 315 graus, n pontos;
Vv - Posiciona o tipo de Semigráfico, de 1 a 5;
Ss - Limpa a tela com a cor s, de 0 a 8;
Tt - Mostra o caráter t onde estiver o cursor;

Observações: Os valores de n, correspondentes ao deslocamento do cursor, vão de 0 até 9, sendo que para valores maiores deve ser repetido o subcomando tantas vezes quantas forem necessárias. Os subcomandos V e T não existem no DRAW e o S tem função completamente diferente. As coordena-

nadas do subcomando B variam de 00 até 63, na horizontal; e de 000 até 191, na vertical.

Os movimentos do cursor são visualizados pelas figuras a seguir:



Vamos observar na listagem do programa as três partes bem definidas que constituem nosso trabalho. A primeira, das linhas 100 até 150, contém inicializações fundamentais à boa execução do comando; a segunda, das linhas 160 até 430, contém as chamadas à sub-rotina, representando a utilização propriamente dita, através de assinalamentos ao string A\$ e comandos GOSUB; e a terceira, das linhas 440 até 780, é a sub-rotina que implementa o comando.

O programa-exemplo mostrado está completo. Implemente-o em seu micro e veja o que acontece!

Uma questão muito importante a ser observada na hora de usar o comando SDRAW em seus próprios programas é a codificação das variáveis, que deve ser respeitada segundo aquelas previamente definidas, para não ocorrer problemas de funcionamento do programa como um todo. Algumas destas variáveis são documentadas na tabela a seguir, não podendo ser usadas em nenhum outro lugar do programa:

CC\$ - Contém a cor de fundo;
SS\$ - Contém os padrões de cor de fundo;
UU - Contém o endereço de início da área de gráficos;
XX - Contém a coordenada X, horizontal;
YY - Contém a coordenada Y, vertical;

Além das variáveis descritas anteriormente, são também usadas: VV, EE, TT, II, DD\$, RR, LL, MM, NN, SS, S1, FF e

LITEC E ADDISON-WESLEY PUBLISHING CO.

LIVRARIA EDITORA TÉCNICA LTDA



- INTRODUCTION TO ARTIFICIAL INTELLIGENCE
E. Charniak and McDermott
- BUILDING EXPERT SYSTEMS
Haye-Roth, Waterman and Lenat
- A GUIDE TO EXPERT SYSTEMS
Donald Waterman

- THE PRACTICAL GUIDE TO THE IBM PERSONAL COMPUTER AT
Dennis Foster
- THE IBM PERSONAL COMPUTER FROM THE INSIDE OUT
Sargent III & Shoemaker
- USING BASIC ON THE IBM PC
Angela & Michael Trombeta
- MICROCOMPUTER GRAPHICS FOR THE IBM PC
R. Myers
- DATABASE FOR THE IBM PC
Sandra Emerson/Marcy Darnovsky
- APPLESOFT BASIC PROGRAMMER'S REFERENCE MANUAL
Apple Computer, Inc.
- APPLESOFT TUTORIAL
Apple Computer, Inc.
- APPLE NUMERICS MANUAL
Apple Computer, Inc.
- PRODOS TECHNICAL REFERENCE MANUAL
Apple Computer, Inc.

- THE DESIGN AND ANALYSIS OF VLSI CIRCUITS
Glasser and Dobberpuhl
- INTRODUCTION TO VLSI SYSTEMS
Mead and Conway
- PRINCIPLES OF CMOS VLSI DESIGN
Neil Weste
- STRUCTURED VLSI DESIGN
Charles Seitz
- COMPILERS: PRINCIPLES, TECHNIQUES AND TOOLS
Alfred V. Aho

Atendemos pelo Reembolso Postal e VARIG, com despesas por conta do cliente, para pedidos acima de Cz\$ 20,00 (VARIG: . . . Cz\$ 50,00). Pedidos menores devem vir acompanhados por cheque nominal ou Vale Postal, acrescidos de Cz\$ 2,00 para as despesas de despacho pelo Correio.

Rua dos Timbiras, 257 01208 São Paulo - SP
Telefone: (011) 222-0477 Caixa Postal 30.869

DRAW em semigráficos

```

100 /
110 / INICIALIZA SDRAM
120 /
130 CC#="F" UU=PEEK(&HBA)*256+PE
EK&HBB>XX=0 YY=0
140 VV=INT(UU/512)>EE=&HFFC6 TT=
7:GOSUB670
150 SS#="005323F3C393633303" POK
E55314,7
160 /
170 / UTILIZA A SDRAM
180 /
190 A#="S0V3"
200 GOSUB440
210 A#="B10041D5F1D3F1D2F1D1F1D
F4R1F1R1R2F1R4F1E1R3E1R1E1R1E2
U1H4"
220 GOSUB440
230 A#="U1C4E1U1L2G2L2G1L1G1D1R4
E1R1E1"
240 GOSUB440
250 A#="B19062C8D3G1D2G1D2B10070
C7R2E1R4E1R6F1R3F1R2E1R3E1R4F1R1
420 GOSUB440
430 GOTO430
440 /
450 / SUBROTINA SDRAM
460 /
470 FOR II=1 TO LEN(A#)
480 DD#MID$(A#,II,1):II=II+1
490 IF DD#="B" THEN XX=VAL(MID$(
A#,II,2)):YY=VAL(MID$(A#,II+2,3)
):II=II+4:GOTO650
500 RR=VAL(MID$(A#,II,1))
510 ON INSTR("SVTC",DD#)+1 GOTO
520,610,620,630,640
520 LL=INSTR("UDRLEFGH",DD#)*2:M
M=VAL(MID$(A#,0+1-1+1+1-1",L
L,2)):NN=VAL(MID$(A#,-1+1 0-1+1
+1-1",LL,2))
530 FOR LL=1 TO RR
540 GOSUB720:POKE EE,VAL(EE#):XX
=#XX+MM:YY=YY+NN
550 IF XX<0 THEN XX=0
560 IF XX>63 THEN XX=63
570 IF YY<0 THEN YY=0
580 IF YY>191 THEN YY=191
590 NEXT LL
600 GOTO 650
610 PMODE3,1:SS=RR*2+1:POKE 179,
VAL("&H"+MID$(SS,SS,2)):PCLS:SI
=#(SS+13)*8+15:GOTO650
620 VV=(RR-1)*2:EE=&HFFC6:TT=3:G
OSUB670:GOTO650
630 GOSUB720:FF=ASC(MID$(A#,II,1
)):FOR LL=EE TO EE+160 STEP 32:P
OKE LL:FF:NEXT LL:XX=XX+2:GOTO65
0
640 CC#MID$(A#"089ABCDEF",RR+1,1)
650 RETURN
660 RETURN
670 'CHAVES DE CONTROLE
680 FOR LL=EE TO EE+TT*2-2 STEP
2
690 MM=VV:VV=INT(VV/2):POKE LL+M
M-VV*2,0
700 NEXT LL
710 RETURN
720 'CALCULA ENDEREÇO
730 EE=UU+YY*32+INT(XX/2):FF=PEE
K(EE)
740 IF FF=S1 THEN POKE EE,FF AND
240
750 KK=(PEEK(EE) AND 15) OR (10<
XX AND 1)*5)
760 EE#"&H"+CC#+HEX$(KK)
770 IF CC#="0" THEN EE#="#&HF0"
780 RETURN
    
```

```

340 GOSUB440
350 A#="01015C6R9R9R9R9D9D9D9D
9D9D9D9D9L9L9L9L9L9U9U9U9U9U9U
9U9U"
360 GOSUB440
370 A#="B48025T0"
380 GOSUB440
390 A#="B48030TCTATITPTITRTR"
400 GOSUB440
410 A#="B48042TPTITCTATSTST0"
    
```

KK, que servem apenas para trabalho, podendo ser utilizadas desde que não guardem valores permanentes. Adicionalmente, a variável A\$ recebe os parâmetros para a sub-rotina e também pode ser usada enquanto não ocorrerem chamadas.

Por último, vamos lançar dois desafios aos leitores. Um, já proposto, é a implementação para os semigráficos de outros comandos existentes em alta-resolução (para não complicar muito, comecem pelos comandos PSET e PRESET, que têm similares no SET e RESET).

Já o segundo desafio exige uma elaboração bem maior, consistindo na criação de uma sub-rotina ou programa que implemente textos em semigráficos, semelhantes ao modo texto comum do dia-a-dia. A diferença fica por conta dos estilos de

letras e outros símbolos, inclusive pequenos desenhos que cabem no espaço ocupado por um ou mais caracteres comuns (o ideal é um caráter apenas). Uma dica importante: trabalhe no modo S24 (vide o já mencionado artigo de Cláudio Costa, publicado em dezembro de 1985) mantendo o bit mais à esquerda de cada byte sempre desligado.

Celso Bressan é formado em engenharia eletrônica e possui o curso de pós-graduação em sistemas de informação pela UFRGS. Trabalha em processamento de dados, desde 1969. Atualmente, é Analista de Sistemas na PROGERGS - Companhia de Processamento do Estado do Rio Grande do Sul.

Softline

O SOFTWARE PARA O SEU MICRO

Na compra de qualquer produto Softline, receba o informativo TILT com a descrição de programas, dicas, novidades e informações técnicas.

F = pode ser gravado em fita K7
J = uso obrigatório de joystick
48 = requer 48 K de RAM
64 = requer 64K de RAM

JOGOS - APPLE II

— Cz\$ 80,00 —

- Sabotage (F) - evite os pára-quadistas
- Sargon (F) - jogo de xadrez
- Draw Poker (F) - jogo de poker
- Blackjack (F) - jogo de 21 (cartas)
- Checkers (F) - jogo de damas
- Hero (F) - resgate os mineiros perdidos
- Robotron (F) - destrua os robôs inimigos
- Falcons (F) - jogo tipo Phenix
- Night Mission (F) - jogo de pinball
- Fast Gammon (F) - jogo de gamão
- Othello (F) - jogo de tabuleiro
- Lode Runner - pegue os tesouros
- Olympic Decathlon - jogos olímpicos
- Space Raiders (F) - de tipo centopéia
- Gorgon (F) - jogos dos Russos
- The Eliminator (F) - combate espacial
- Night Crawler (F) - enfrente as centopéias
- Space Eggs (F) - caçar ovos espaciais
- Autobahn (F) - corrida de carros
- The Asteroid Field (F) - tipo asteróides
- Hard Hat Mack - perigos na construção
- Choplifter (F) - resgate com helicóptero
- Sea Dragon - pilote o submarino
- Spy's Demise (F) - jogo de agente secreto
- Star Blazer - combate aéreo
- Viper (F) - alimente a cobra
- Cavern Creatures - penetre na caverna
- Moon Patrol (F) - patrulha lunar
- Ms. Pac Man (F) - a namorada do Pac Man
- Mario Bros (F) - Mário contra o gorila
- Buck Rogers - pilote sua nave em "Zoom"
- Pitfall II - aventuras nas cavernas perdidas
- Castle Wolfenstein - engane os nazistas
- Beyond Castle Wolfenstein - mate Hitler
- Artec - decifre o enigma da pirâmide azteca
- Minella (F) - resgate os piratas

UTILITÁRIOS/APLICATIVOS - Cz\$ 360,00

- Visicalc - planilha de cálculos
- Visiplot/Visitrend - gerador de gráficos
- Visifile - organizador de atividades
- Visifile - gerador de banco de dados
- Visiterm - programa de comunicação via MODEM
- Visichedule - análise financeira PERT/CPM
- Apple LOGO - compilador
- Apple FORTRAN (CP/M) - compilador
- Apple Mechanic - utilitário gráfico
- Alpha Plot - gerador de gráficos para uso comercial
- GraFORTH - compilador
- Locksmith 5.0/F - utilitário de cópia
- Nibbles Away III/C3 - utilitário de cópia
- M-M-VV*2,0
- The Graphics Magicians - animador gráfico
- The Graphics Solution - editor de gráficos
- Print Shop - gerador de impressos gráficos
- Print Shop Companion - complemento do Print Shop
- Magic Window II - processador de textos

UTILITÁRIOS/APLICATIVOS - Cz\$ 520,00

- News Room - faça seu próprio jornal
- ASCII Express - super utilitário de comunicação
- Turbo PASCAL (CP/M) - compilador
- Take 1 - super animador gráfico

JOYSTICK ANALÓGICO - Cz\$ 360,00

JOGOS - CP-300/500

— Cz\$ 80,00 —

- Flight Simulator (F) - simulador de vôo
- Olympic Decathlon (F) - jogos olímpicos
- Hoppy (F) - salve o sapo
- Armored Patrol (F) - patrulha de tanques
- Lunar Lander (F) - pouse nas crateras da lua
- Alien Defense (F) - proteja-se dos invasores
- Meteor Mission (F) - caçada espacial
- Outhouse (F) - proteja o seu banheiro
- Robot Attack (F) - destrua os robôs
- Sea Dragon (F) - pilote um submarino

JOGOS - SPECTRUM/TK 90X

— Cz\$ 70,00 —

- Monty Mole (48) - pegue o carvão nas cavernas
- 3D Lunattack (48) - explore uma terra inimiga
- Orc Attack (48) - defenda seu castelo dos invasores
- Armageddon (48) - igual ao míssil comando do ATARI
- Eric (48) - destrua os balões
- Beaky (48) - proteja os ovos
- Hardcheese (48) - similar ao MR. DO
- Hunted Hedges (48) - exclusivo PAC MAN tridimensional
- Caesar the Cat (48) - defenda sua geladeira dos ratos
- Microbot (48) - uma aventura nos encanamentos
- Rupert (48) - cumpra a sua missão numa terra estranha
- GraFORTH - compilador
- Locksmith 5.0/F - utilitário de cópia
- Nibbles Away III/C3 - utilitário de cópia
- M-M-VV*2,0
- The Graphics Magicians - animador gráfico
- The Graphics Solution - editor de gráficos
- Print Shop - gerador de impressos gráficos
- Print Shop Companion - complemento do Print Shop
- Magic Window II - processador de textos

UTILITÁRIOS/APLICATIVOS - SPECTRUM/TK 90X

- News Room - faça seu próprio jornal
- ASCII Express - super utilitário de comunicação
- Turbo PASCAL (CP/M) - compilador
- Take 1 - super animador gráfico

JOGOS - Cz\$ 100,00

- SoftCALC - planilha de cálculos com GRÁFICOS
- PASCAL 1.6 - compilador
- SpecFORTH - compilador
- ASSEMBLER - super editor assembler
- Tasword II - processador de texto com 64 colunas
- The KEY - super copiar de programas
- Paint Plus - editor de telas gráficas
- Screen Machine - utilitário gráfico

HOIT BIT/EXPERT (MSX)

JOGOS - Cz\$ 80,00

- Flight Simulator - simulador de vôo num Boeing 737
- Polar Star - guerra cósmica em POLAR IV. 3D
- Donpan - divertido jogo de ação
- Jumping Rabbit - ajude o coelho a subir o edifício
- Project A - jogo com incríveis lutas de Kung Fu
- Haunted House - escale o prédio assombrado
- Trick Boy - fantástico jogo de flipperama

Quem tem tradição em software, tem tudo.



Faz a Folha de Pagamento de sua empresa, emitindo relatórios como Guia de IAPAS, Guia de FGTS, Relação de Empregados, Relação para I.R., Relação para Banco, Informe de Rendimentos, Acumulados Anuais, RAIS e Recibo de Pagamento. A folha pode ser semanal ou mensal. As tabelas são modificadas pelo próprio usuário. Permite também, adiantamentos de salário, reajuste salarial, alterações de acumulados e outras funções que agilizam o processamento da Folha de Pagamento da empresa.



A Contabilidade de um mês em apenas 2 horas! Este Sistema permite o cadastramento de históricos padronizados e de plano de contas com até 5 níveis. Emite Diário, Razão, Balancete, Balanço, Demonstração de Lucros e Prejuízos acumulados, Listagem por centro de custo e extrato de contas, entre outras funções.



Controla o estoque de itens com Especificação, Estoque Mínimo, Unidade, Fornecedor, Localização e outras informações relacionadas no item como Custo Médio, Entradas e Saídas no período, etc. Fornece Listagens Geral e Parcial dos produtos, Listagem Físico-Financeira, Listagem dos produtos abaixo do estoque mínimo, Lista de Preços e Etiquetas, entre outras. Admite também, Reajuste de Preços, Alteração de Dados e Exclusão de Produtos.

A NASAJON oferece assistência técnica total, garantia permanente e mantém à sua disposição programadores e analistas para desenvolver sistemas específicos sob encomenda. Conte com a NASAJON SISTEMAS



Av. Rio Branco, 45 - Grupo 1.311
Rio de Janeiro - CEP 20.090
Tels.: (021) 263-1241 e 233-0615

Empresa filiada à ASSESPRO.

Criar programas eficientes e econômicos no Basic do ZX81 não é tão difícil assim. Veja agora alguns macetes que podem ajudá-lo.

Programame bem, sem desperdícios!

João José Marques Gonçalves

Um dos pontos fracos dos micros da linha ZX81 é certamente a sua baixa velocidade de execução. Isto acaba levando a maio-

OS NÚMEROS DO PROGRAMA

As constantes numéricas, como todos já devem saber, ocupam além do espaço

o CODE apresenta uma economia de dois bytes em relação ao VAL.

Outra função bastante importante é PI. Juntamente com as funções NOT,

Teste esta rotina e depois experimente com:

```
20 PRINT AT 12, 16; CHR$(28+F)
```

Veja como é simples e rápido este método. Assim, pouco a pouco, seu programa vai ficando mais ágil e econômico.

OUTROS MACETES

A questão da lentidão do BASIC sempre deve ser levada em consideração antes de se começar a criar um programa. Isto é válido para qualquer computador, entretanto, no caso da linha ZX81 é extremamente crítico. Então, torna-se necessário um planejamento mais cuidadoso do algoritmo do programa. Por exemplo, podemos tentar evitar longas listas de LETs ou rotinas de definição de variáveis. No entanto, às vezes, isto não é possível de ser feito. Quando isso acontece a solução é tentar usar estas rotinas como rotinas de temporização de apresentações e textos. Tenho um programa que utiliza esta técnica e o efeito é muito bom. Assim, não é necessário recorrer ao incômodo FAST e o resultado são as suas variáveis definidas de forma imperceptível ao usuário.

Outra coisa que deve ser evitada é a repetição, muitas vezes desnecessária, de cálculos numéricos complicados que o computador leva tempo para realizar. Neste caso, se enquadram principalmente as funções exponenciais, logarítmicas, trigonométricas ou de grau maior ou igual a dois. Quando estas funções forem usadas várias vezes pelo programa com seqüências previsíveis de valores para suas variáveis independentes, é conveniente executá-las apenas uma vez e armazenar seus resultados em um array para posterior utilização. Esta é uma forma de se reduzir o tempo gasto com cálculos em alguns programas.

Para finalizar, vou voltar a destacar a importância dos cuidados com a codificação, pois ainda hoje é muito comum o uso pouco inteligente de algumas das instruções mais simples do BASIC. O PRINT e o IF THEN são as principais.

No caso do PRINT, por exemplo, é muito comum coisas deste tipo:

```
10 PRINT "MICRO"  
20 PRINT "SISTEMAS"
```

Entretanto, o que foi feito pode ser escrito assim:

```
10 PRINT "MICRO",  
"SISTEMAS"
```

A diferença de velocidade é desprezível, mas com relação ao consumo de memória, o segundo método é quatro bytes mais econômico.

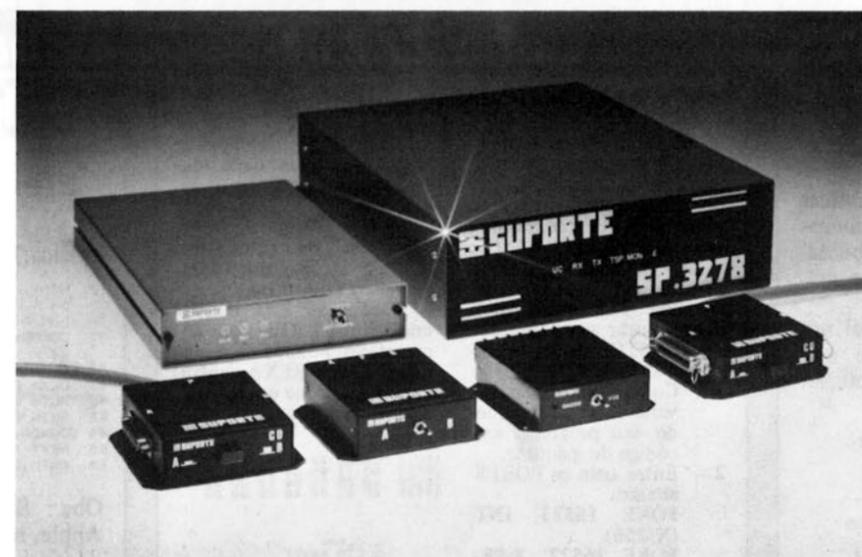
Outro recurso pouquíssimo explorado é o das impressões condicionais como esta: PRINT A\$ AND B=10, ou seja, se B=10, a variável A\$ irá para a tela, caso contrário será impressa uma string vazia.

No caso do IF THEN, o que eu posso recomendar é o uso, sempre que possível, das funções AND e OR, evitando assim longas listas de desvios condicionais para o mesmo lugar. Uma boa dica também é a substituição de comparações do tipo A = 0 ou A < > 0 por NOT A e A simplesmente.

Todos os macetes ou técnicas apresentadas neste artigo não têm como finalidade transformar o ZX81 em um supermicro, mas, com um pouquinho de jeito e imaginação, podem tornar seus programas em BASIC menos enfadonhos e mais econômicos. Feliz programação.

João José M. Gonçalves estuda engenharia elétrica, na FEPI, e faz um curso de processamento de dados, na FEPI. Ele ainda programa em BASIC e Assembler nos micros ZX81, TRS-80 e Apple II.

"COMUTADORES MANUAIS E AUTOMÁTICOS DA SUPORTE É O CAMINHO MAIS FÁCIL PARA SEU PERIFÉRICO"



SUPORTE

RIO: RUA CURUZU, 17 TEL: (021) 580-4880/7886 TELEX: (021) 36577 SPOT
SP: PRAÇA DA REPÚBLICA, 272 CONJ. 32 TEL: (011) 231-2678
BAHIA: RUA DOS BANDEIRANTES, 92 TEL: (071) 244-3409

Linha APPLE

Minissintetizador no Apple

Esta dica traz um programa que simula um miniórgão, que pode ser rodado em computadores da linha Apple. Após rodá-lo, as teclas numéricas (1 a 0) produzem sons semelhantes aos de um sintetizador.

```

2 POKE 770,173: POKE 771,48: POKE
  772,192: POKE 773,136: POKE
  774,208: POKE 775,5: POKE 77
  6,206: POKE 777,1: POKE 778,
  3: POKE 779,240: POKE 780,9:
  POKE 781,202: POKE 782,208:

3 POKE 783,245: POKE 784,174: POKE
  785,0: POKE 786,3: POKE 787,
  76: POKE 788,2: POKE 789,3: POKE
  790,96: POKE 791,0: POKE 792
  ,0

4 GOTO 100
19 REM
20 GET A#
32 IF A# = "1" THEN A = 10
33 IF A# = "2" THEN A = 20
34 IF A# = "3" THEN A = 30
35 IF A# = "4" THEN A = 40
36 IF A# = "5" THEN A = 50
37 IF A# = "6" THEN A = 60
38 IF A# = "7" THEN A = 70
39 IF A# = "8" THEN A = 80
40 IF A# = "9" THEN A = 90
41 IF A# = "0" THEN A = 100
60 HOME: POKE 768,A: POKE 769,A
  : CALL 770
70 GOTO 20
100 HOME
110 PRINT "#####SINTETIZADOR
  I#####": PRINT
111 PRINT "TECLAS: 1:2:3:4:5:6:7
  :8:9:0": PRINT: PRINT TAB(
  9);"(CTRL-RESET PARA SAIR)"
112 FOR I = 1 TO 5000: NEXT I: HOME

113 GOTO 20
120 REM IVAN S.G.L.-24/02/86

```

Ivan S. G. Lima - BA.

Linha MSX

Ampliando caracteres

Uma das características mais interessantes dos micros da linha MSX é a possibilidade de misturar textos e gráficos.

Sendo assim, elaborei um pequeno programa que amplia o tamanho dos caracteres.

```

10 CLS
20 OPEN "GRP:"AS#1
30 SCREEN 3
40 PRESET (80,72)
50 PRINT #1,"MSX"
60 COLOR RND(1)*15
70 GOTO 40

```

Roberto A. M. do Valle e
Silvio Rafael M. dos Santos - RJ.



Envie suas dicas para a Redação de MICRO SISTEMAS na Av. Presidente Wilson, 165 - grupo 1210. Centro, Rio de Janeiro, RJ. CEP 20030

Linha TRS-COLOR

Construindo com rapidez

Com esta pequena dica, pode-se construir um prédio com quantos andares quiser! Basta inserir esta rotina nos programas que utilizem alta resolução gráfica:

```

10 PMODE 4:PCLS 5:SCREEN 1,1
20 FOR N=0 TO 19 STEP .5
30 CIRCLE(129,191),9,0,N
40 NEXT
50 GOTO 50

```

Se você preferir andares mais "espremidos", modifique a linha

Winfried H. Schumann - PR

Linha MSX

Tamanho do programa

Se você quiser saber quantos Bytes ocupa o seu programa, faça o seguinte:

a) Dê um LIST.
b) Dê o seguinte comando direto:

PRINT 28815 - FRE (1)

O resultado será a memória ocupada pelo seu programa.

Sérgio Augusto
Freire de Souza - AM

20 para:

```
20 FOR N=0 TO 19 STEP .25
```

Você pode, ainda, encher a tela com prédios de diferentes tamanhos, digitando:

```

15 FOR M=0 TO 240 STEP 18
17 C=RND(10)+8
20 FOR N=0 TO C STEP .5
30 CIRCLE(10+M,191),9,0,N
40 NEXT N,M

```

Winfried H. Schumann - PR

Linha TRS-COLOR

Seno e co-seno no Color

Este programa faz desenhos abstratos aleatoriamente, em alta resolução, usando comandos como SIN(SENO) e COS(CO-SENO), e ocupando apenas 400 bytes (mais ou menos).

Na linha 20, o POKE foi usado para aumentar a velocidade de processamento do programa (isto pode provocar uma aceleração no modo de piscar do cursor, que pode voltar ao normal pressionando-se RESET).

```

10 SIN & COS NO COLOR
20 L=RND(15):L1=RND(17)
30 M=RND(7):POKE 65495,0
40 PMODE 4,1:PCLS:TIMER=15
50 A=RND(2):SCREEN 1,1
60 FOR F=1 TO 7.3 STEP (TIMER/200)
70 Y=SIN(F+14.16)*55+126
80 X=COS(F+L)*85+94
90 Y1=COS(F+L)*(75+M)+126:Y2=SIN(F+L1)*(45+M)+96
100 LINE (Y,X)-(Y1,X1),PSET
110 LINE -(Y1,X),PSET
120 IF INT(A)=2 THEN LINE -(Y,X1),PSET
130 K=INT(Y):IF K>11 THEN K=K-10:SOUND K,1
140 NEXT F
150 FOR F=1 TO 4000:NEXT F:RUN

```

Almir Petrecca Martins - SP.

Linha APPLE

POKES & CATALOG

Com os POKES abaixo, você pode controlar a amostragem de arquivos do seu disquete no comando CATALOG.

a) Coloca uma parada depois de cada arquivo, prosseguindo com o acionamento de qualquer tecla:

```
JPOKE 44599,234:POKE 44600,234
```

b) Com estes POKES, um & seguido de <RETURN> será interpretado como PRINT CHR\$(4) "CATALOG":

```
JPOKE 1013,76:POKE 1014,110:POKE 1015,165
```

Bruno Lopes F. Cabral - PB.

Linha TRS-80

RUN em BASIC Disco

Em seu DOS 500, sempre que desejar que um programa seja executado ao colocar o disco use o comando:

AUTO BASIC Nome/BAS

Você também pode usar este comando para programas em Assembler, bastando retirar o BASIC e, se desejar ver o diretório logo na entrada, coloque apenas:

AUTO DIR

Bruno Lopes F. Cabral - PB.

Linha ZX Spectrum

O estranho DRAW

Este programa traz uma boa mistura de cores, principalmente quando as duas figuras se encontram. Vale tentar acrescentar mais DRAW num loop e ver o que acontece. Após digitar o programa, o usuário pode ativar o flash, independente de qualquer linha, para torná-lo mais interessante.

```

10 REM O estranho DRAW
20 FOR J=0 TO 125
30 PLOT J,-10: DRAW 1,32: DRAW
  OVER 1;20,J: DRAW INVERSE 1;1,-
  1
40 FOR F=1 TO 10
50 PLOT 80,F: DRAW OVER 1;60,6
0
60 NEXT F
70 NEXT J
80 GOTO 20

```

Antonio Frederico Helvy Dantas - RJ.

Linha TRS-COLOR

Proteção contra o RESET

Com esta pequena rotina você vai proteger seus programas contra um casual ou proposital RESET. Colocando esta linha no seu programa, toda vez que for pressionada a tecla RESET ele se auto-executará sem precisar de teclar RUN novamente.

```

10 A=PEEK(116)*256+PEEK(117)-20:
  X=INT(A/256):Y=A-(X*256):POKE 11
  3,85:POKE 114,X:POKE 115,Y:FOR I
  =A TO A+17:READ B:POKE I,B:NEXT
  I:DATA 18,182,255,3,138,1,183,25
  5,3,189,173,33,189,172,239,126,1
  73,158

```

Nota: Só pode ser usado com micros que possuem o Extended Color BASIC. O CP 400 tem.

Marcos Ortiz - SP.

Linha ZX Spectrum

Proteção de programas

Nesta dica, segue uma sugestão para a proteção de seus programas:

```

10 POKE 23613,0
20 FOR n=1 TO 704
30 PRINT "a";
40 NEXT n

```

João Eriberto Mota Filho - RJ.

Linha TRS-80

Folhas para menus

A apresentação dos menus de seus programas ficará mais bonita com a utilização desta dica. Acrescente-a e verá as opções de acionamento de rotinas no meio da tela dentro de "folhas", como fichas de um arquivo.

```

10 *TRS 80 MODELOS I/III
20 *FOLHAS ESFERTAS PARA SEUS
  MENUS
30 *COLOQUE NO MEIO DA TELA
  AS OPCOES DE ACIONAMENTO DE RO
  TINAS
40 CLEAR 300:A#=#CHR$(176)+
  STRING$(58,179)+CHR$(131)+CHR$(
  131)+CHR$(131):B#=#STRING$(60,
  140):C#=#STRING$(29,140):D#=#STR
  ING$(60,176)
50 CLS:PRINT@2,A#&64,B#&223,C
  #&960,D#:#FORN=0 TO 2:SET(7,N)
  :SET(3,N+2):NEXT:FOR N=4 TO 7:
  SET(0,N):SET(61,N+1):SET(119,N)
  :SET(123,N-2):SET(127,N-4):NE
  XT:FOR N=10 TO 47:SET(0,N):SET
  (119,N):SET(123,N-2):SET(127,N
  -4):NEXT:FOR N=120 TO 122:SET(
  N,45):SET(N+1,43):NEXT
60 PRINT@166,"TECLE<RETURN>";
70 Y#=#INKEY#:IF Y#=#CHR$(13)TH
  EN 50
80 GOSUB 100
90 GOTO 70
100 FOR N=0 TO 800:NEXT:FOR N=
  63 TO 117:SET(N,5):SET(N,9):RE
  SET(N-1,5):RESET(N-1,9):NEXT N
  :RESET(N-1,5):RESET(N-1,9):RET
  URN
110 *JORGE LUIZ MANGINI SILVA-
  RJ

```

Jorge Luiz Mangini Silva - RJ.

Linha ZX81

Monitor de programas

Existem alguns programas em Assembler que são executados na RAMTOP do micro, e para serem gravados têm que ser transferidos para a área do BASIC.

A finalidade desta Dica é justamente facilitar este trabalho. Para usá-la você deve colocar seu programa na RAMTOP e seguir os passos abaixo:

1 - Coloque no lugar da variável Y o tamanho do seu programa em código de máquina.

2 - Entre com os POKES abaixo:

```

POKE 16523, INT
  (X/256)
POKE 16522, X-PE
  EK 16523*256
POKE 16526, INT
  (Y/256)
POKE 16525, Y-PE
  EK 16526*256
onde X é o endereço

```

```

16514 2A 40 40 11 06 00 19 11
16520 70 00 78 01 11 04 C9 00
16530 40 80 80 80 80 80 80 80
16538 80 80 80 80 80 80 80 80

```

```

2 CLEAR
3 DIM A$(Y)
4 RAND USR 16525
5 SAVE "PROGRAMA"
6 RAND USR 16535
7 NEW

```

Gilson Roberto Viana - PR.

Linha APPLE

TK 2000

Efeito colorido

Veja o bonito efeito desta dica:

```

10 HOME
20 GR
30 FOR A = 0 TO 39
35 COLOR= INT ( RND (1) * 7 + 1
  )
40 HLINE 0,39 AT A
41 VLINE 0,39 AT A
42 HLINE 0,39 AT 39 - A
43 VLINE 0,39 AT 39 - A
44 SOUND,A + 1 TO A,A + 2
50 NEXT A
60 GOTO 30

```

Obs.: Se você possuir um Apple, retire a linha 44.

Jorge Pablo Zapata Rivera - BA.

Micro Fichas

MSX
SUBCOMANDOS DA FUNÇÃO PLAY

Micro Sistemas

SUB-COMANDOS	VALORES PERMITIDOS	FUNÇÃO	VALOR INICIAL
Tn	de 32 a 255	Determina o andamento da música.	120
On	de 1 a 8	Determina uma das 8 oitavas do MSX.	4
Ln	de 1 a 64	Determina a duração da nota.	4
Nn	de 0 a 96	Especifica uma nota musical.	—
A# a G# A a G A - a G -	assume o valor de Ln	Especifica a nota musical, dentro de uma oitava predeterminada. "#" ou "+" = sustenido e "-" = bemol.	—
An - Gn	de 1 a 64	Como no quadro anterior, porém com a duração independente de Ln.	—
Rn	de 1 a 64	Determina uma pausa.	—
.	não tem	Aumenta a duração de uma nota ou de uma pausa em 50%.	—
Vn	de 0 a 15	Determina o volume.	8
Mn	de 0 a 65535	Determina o período da variação de volume durante a execução da nota.	—
Sn	de 0 a 15	Determina o formato do envelope.	—

ATI-Produção

MS

SERVIÇOS Serviços Serviços Serviços

MICROCENTER

COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA LTDA

APRESENTA

SOFT MSX

APLICATIVOS
JOGOS
EDUCATIVOS



TUDO EM MICROS

Cursos → Hardware
Suprimentos → Soft

ATENDEMOS TODO
O BRASIL.
SOLICITE CATÁLOGO

AV. CASTELO BRANCO, 800
S. 106 — CEP 65075
FONE (098) 227-1615
SÃO LUÍS — MA

COMPUCLUB

Um **CLUBE MUITO ESPECIAL**
Para usuários dos equipamentos
TK-85, TK90X, CP-400, CP-500
e compatíveis



NOVA FASE 1986
VOCÊ RECEBE, INTEIRAMENTE
GRÁTIS:
— Um curso completo de programação de jogos
— Edições Mensais do Compuclub
News, com programas de jogos,
aplicativos e dicas especiais para o
seu equipamento.
— A cada 45 dias, programas
amplamente documentados, com
seus manuais de instrução,
gravados em fita HOT LINE, a
melhor opção para o seu acervo de
softs.

E agora você ainda
tem quatro chances
mensais de ganhar
micros e outros prêmios

Associando-se agora, você ainda
recebe os 5 boletins já editados pelo
club, incluindo o especial
dezembro/85.
Solicite, ainda hoje, informações
detalhadas acerca de como participar
do COMPUCLUB. Não se esqueça,
porém, de indicar o tipo de micro que
você possui.

COMPUCLUB — Caixa Postal 46 (36570) Viçosa-MG

TK-85
TK-90X
CP-400
CP-500

Jogos
Aplicativos
Utilitários

Cassettes C10
Etiquetas
Auto-adesivas

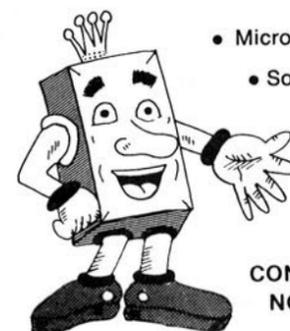
PECAS CATÁLOGO
GRÁTIS

Cx. Postal 61156
São Paulo - SP

ESCREVA JÁ!

LASERIT
COMUNICAÇÃO
SOFTWARE

O "PACOTÃO" OFERECE:



- Micros
- Software
- Assistência Técnica IBM/PC, XT e AT
- Suprimentos
- Acessórios Periféricos

CONSULTE
NOSSOS PREÇOS!

LIGUE JÁ!
(011) 276.8988

DATAROAD

Rua Luiz Goés, 1894 — São Paulo
CEP 04043 — Telex: (011) 37755 DTRD

APPLE SOFT?

A resposta é...

**MAGIC
WORLD
CLUB**

Que oferece para você o
maior acervo do Brasil em
programas para IIe, IIc e IIx.
Possui sempre as últimas
novidades em utilitários e
jogos. Escreva para nós para
conhecer-nos melhor.
Fone: (011) 66-4316
Caixa Postal 62521
São Paulo - 01214 - SP.



Entre para o nosso time

Não deixe o seu talento dentro de uma gaveta. Se você tem interesse em tornar pública toda a sua criatividade, escreva para MICRO SISTEMAS, pois aqui temos espaço para seus artigos e programas.

Lembre-se que os textos remetidos à revista devem estar datilografados e, caso necessário, ilustrados com exemplos e fotos, além de figuras ou tabelas; já os programas devem ser acompanhados de cópias em disco ou fita, e se possível, de listagens impressas ou mesmo datilografadas.

Anexo ao material, o colaborador deverá enviar um breve currículo, seu endereço e telefone para contatos.

Todo o material publicado pela revista será remunerado, e os textos não aproveitados serão devolvidos aos autores.

Envie seu trabalho para **REDAÇÃO/MICRO SISTEMAS:**

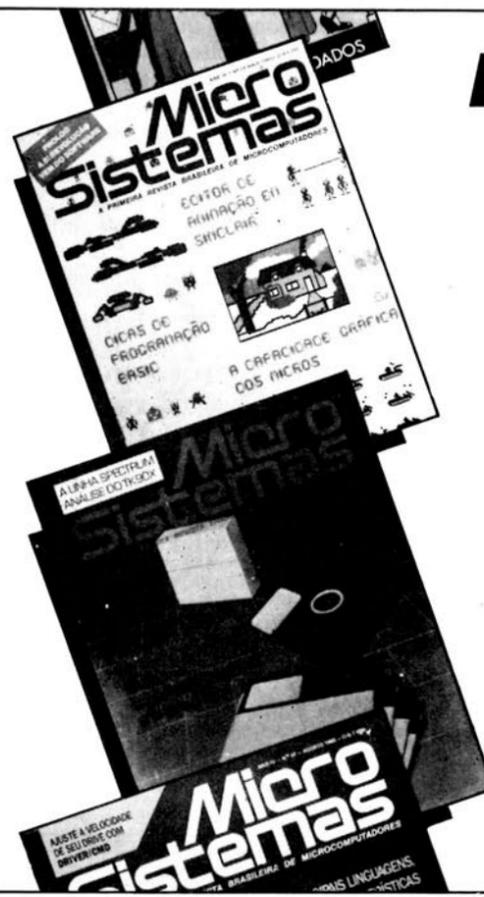
RIO — Av. Presidente Wilson, 165/grupo 1210, Centro, CEP: 20030 — Rio de Janeiro — RJ.

SÃO PAULO — Rua Oliveira Dias, 153, Jardim Paulista, CEP: 01433 — São Paulo — SP.

Na próxima edição, não perca!

- Seis usuários opinam sobre a "BIBLIOTECA DE SOFTWARE IDEAL".
- Sprites e impressão de telas em alta resolução no MSX.
- Módulo LIST para o Microbug; Inputs envenenados para o TRS-80 e muito mais.
- E finalmente uma análise real, pelo CPD e assessores de MS, sobre os MSX nacionais.

Micro Sistemas



ouvidor

Livraria Papelaria Discos & Fitas

BH SHOPPING

Completa seção de Informática com livros e revistas, e revistas, e mais livros de arte, romances e didático.

Atendemos pelo Reembolso Postal

8 lojas em B.H.

BH SHOPPING
BR 040 Lj. NL 34
Fone: 225-8058
Cx. Postal 1377



PARA PROBLEMAS TÉCNICOS USE A CABEÇA

O BEL-BAZAR ELETRÔNICO

onde você **AINDA** encontra preço e qualidade de **ANTIGAMENTE!**

PARA PROBLEMAS COM MATERIAL DE DESENHO — PINTURA — ENGENHARIA — PAPELARIA — ESCRITÓRIO MÁQUINAS P/ ESCRITÓRIO E SUPRIMENTOS EM GERAL

AV. ALMIRANTE BARROSO, 81 — Lj. "C"
Tels.: 262-9229 — 262-9088 — 240-8410
CASTELO — RIO DE JANEIRO

SOFTWARE BARATO!

A ALFAMICRO coloca a sua disposição os melhores programas do mercado internacional ao menor preço.

PROGRAMAS PARA APPLE

Escolha os seus entre mais de 2.000 títulos que cobrem as mais variadas aplicações a Cz\$ 35,00 por disco.

PROGRAMAS PARA CP-500

Os mais famosos títulos a Cz\$ 45,00 por disco.

POSSUIMOS TAMBÉM PROGRAMAS PARA IBM-PC e S-700

Escreva já! E recebe nosso catálogo.

ADQUIRA PELO CORREIO PERIFÉRICOS E ACESSÓRIOS PARA APPLE E IBM-PC PELOS MELHORES PREÇOS.

CONSULTE-NOS. COBRIMOS QUALQUER OFERTA!

ALFAMICRO INFORMÁTICA
Cx. Postal, 12.064 — 02098
F. 011 - 950-8998 - São Paulo - SP

Gráficos no TURBO Pascal

Como foi mostrado no artigo "Versões do Pascal", publicado em MS n.º 56, o TURBO Pascal não possui capacidade gráfica quando utilizado no CP/M 80 (a versão 3.0 permite gráficos no IBM-PC e compatíveis). Entretanto, como o Pascal vem se tornando uma das linguagens preferidas tanto dos hobbystas quanto dos programadores profissionais, vamos apresentar em uma série de artigos as ferramentas necessárias à implantação de gráficos de média e alta resoluções para este compilador.

Antonio Carlos Salgado Guimarães

Esta série será dividida em quatro partes. No segmento inicial, veremos quais são as ferramentas necessárias para a construção de um pacote gráfico para média resolução e, posteriormente, trataremos dos gráficos de alta resolução. Ao final de cada segmento, será apresentado um pacote, já pronto, que será a junção de tudo o que foi visto e que permitirá um fácil uso das capacidades gráficas do Apple. Com os conhecimentos adquiridos no primeiro segmento, será possível a implementação de gráficos de média resolução para qualquer linguagem do CP/M que permita o uso do Assembler. Quanto aos de alta resolução, dependerá muito da forma como uma determinada linguagem ocupa a memória. Isto ficará mais claro quando tratarmos deste assunto.

Para que se possa acompanhar este estudo, será necessário que se possua o CP/M80 para o Apple (placa e disco) e o compilador TURBO Pascal. Um conhecimento básico do Z80/8080 e do 6502 será importante, pois usaremos estes microprocessadores exaustivamente, embora sem grandes malabarismos, isto é, de forma bem simples. Porém, mesmo os que não sabem ou não gostam do Assembler poderão aproveitar os frutos deste estudo, já que, se digitarem os dois pacotes finais, poderão utilizá-los sem grandes problemas.

Em todos os exemplos que veremos, será estabelecido que só existe um drive e que o micro tem 48 Kt de memória. Caso o seu micro possua dois drives e mais de 48 Kb, não haverá problema, pois os exemplos funcionarão da mesma forma. Caso você utilize uma placa de 80 colunas, esta deverá ser desligada, pois também estabelecemos que a tela é de 24 linhas por 40 colunas.

ASSEMBLER NO CP/M

A primeira providência que devemos tomar é saber utilizar o ASM.COM, que é o Assembler que vem com o CP/M. Porém, apesar da placa CP/M possuir um Z80, o ASM só reconhece os mnemônicos do 8080. Mesmo assim, existem alguns macetes que nos permitirão utilizar o Z80 com toda a sua potencialidade, como veremos mais tarde.

Para escrevermos um programa, precisaremos de um editor como o ED (terrível de se usar), WordStar ou o próprio editor

do TURBO Pascal (muito semelhante ao WordStar). Caso você utilize este último, ao ser perguntado se deseja carregar as mensagens de erro, responda N (não), para que sobre mais espaço para o arquivo a ser editado. O arquivo criado por qualquer um destes editores deverá ter ASM como tipo de arquivo (arq. ASM).

Quando o programa estiver pronto, deveremos usar o ASM para assemblá-lo. Supondo que o programa esteja no arquivo EX1.ASM, deveremos dar o seguinte comando:

A > ASM EX1 (CR)

Se tudo correr bem, será fornecida uma mensagem do tipo:

```
nnnn
mmmH USE FACTOR
END OF ASSEMBLY
```

onde nnnn e mmmH são números hexadecimais. Qualquer outra mensagem deverá ser entendida como mensagem de erro.

O ASM gera dois arquivos, um com terminação HEX, que contém código em hexadecimal do programa assemblado em um formato especial, e outro com terminação PRN, que contém a listagem do programa.

Após havermos assemblado o programa corretamente, devemos criar um programa executável, e para isto devemos utilizar o LOAD.COM, que tem por função pegar um arquivo do tipo HEX e transformá-lo em COM. O comando necessário é:

A > LOAD EX1 (CR)

Agora é só rodar o programa, o que é feito digitando-se o seu nome diretamente e dando "CR":

A > EX1 (CR)

Na listagem 1, apresentamos um exemplo no qual imprimimos algo na tela; na 2, seu equivalente HEX; e na 3, seu equivalente PRN.

Observações:

Os dois últimos caracteres de cada linha da listagem 2 funcionam como um checksum e deverão ser utilizados quando montarmos o pacote de alta resolução.

Note que na listagem 3 faltam os códigos de algumas letras que formam o texto. Isto sempre é feito pelo ASM e não deve ser motivo de preocupação.

O Z80 e o 6502

Como todos sabem, o microprocessador do Apple é o 6502. Entretanto, quando instalamos a placa de CP/M e damos o boot com um disco que tenha sido formatado pelo CP/M, quem passa a ser o microprocessador principal é o Z80, ficando o 6502 responsável pela parte I/O. Isto significa que o 6502 também continua funcionando e está a nossa disposição. Bastará, então, saber como ativá-lo quando for necessário. Depois que descobirmos como isto deve ser feito, teremos capacidade de utilizar todas as rotinas internas da ROM do Apple, principalmente as que tratam da parte gráfica deste micro. Isto evitará que tenhamos que desenvolver novas rotinas, as quais, além de serem bastante difíceis de fazer, provavelmente não seriam tão eficientes e gastariam memória desnecessariamente. Vamos, então, aproveitar o que já está feito.

Z80	6502
0000H - 00FFFH	\$1000 - \$1FFF
01000H - 01FFFFH	\$2000 - \$2FFF
02000H - 02FFFFH	\$3000 - \$3FFF
03000H - 03FFFFH	\$4000 - \$4FFF
04000H - 04FFFFH	\$5000 - \$5FFF
05000H - 05FFFFH	\$6000 - \$6FFF
06000H - 06FFFFH	\$7000 - \$7FFF
07000H - 07FFFFH	\$8000 - \$8FFF
08000H - 08FFFFH	\$9000 - \$9FFF
09000H - 09FFFFH	\$A000 - \$AFFF
0A000H - 0AFFFFH	\$B000 - \$BFFF
0B000H - 0BFFFFH	\$D000 - \$DFFF (*)
0C000H - 0CFFFFH	\$E000 - \$EFFF
0D000H - 0DFFFFH	\$F000 - \$FFFF
0E000H - 0EFFFFH	\$0000 - \$CFFF (*)
0F000H - 0FFFFH	\$0000 - \$0FFF (*)

(*) Embora os endereços assinalados estejam fora de ordem, eles estão corretos.

Figura 1 - Tabela de conversão de endereços.

Listagem 1

```
;
; EXEMPLO DO USO DO ASM E DO LOAD
;
; MICRO SISTEMAS - SALGADO
;
      ORG 100H
BDD5 EQU 5
BOOT EQU 0
PRINT EQU 9
;
INICIO: LXI SP,STACK ;RESERVA STACK
        LXI D,MES    ;DE APONTA PARA
                ; MENSAGEM
        MVI C,PRINT  ;FUNCAO PRINT
        CALL 5       ;EXECUTA
        JMP 0        ;FIM
;
MES     DB 10,13,'MICRO SISTEMAS'
        DB 10,13,'A PRIMEIRA '
        DB 'REVISTA BRASILEIRA'
        DB 10,13,'DE MICROCOMPU'
        DB 'TADORES',10,13,'*'
;
        DS 10H      ;AREA DO STACK
;
STACK  END
```

Listagem 2

```
:10010000316601110E010E09CD0500C300000A0D74
:100110004D4943524F2053495354454D41530A0DC5
:1001200041205052494D454952412052455649536C
:1001300054412042524153494C454952410A0D44D1
:1001400045204D4943524F434F4D50555441444F24
:060150005245530A0D2484
:0000000000
```

O primeiro passo para descobirmos como utilizar o 6502 é verificar como cada microprocessador reconhece uma posição de memória, já que uma mesma posição tem endereços diferentes para o Z80 e para o 6502. Por exemplo, o endereço \$300 para o 6502 é equivalente ao endereço 0F300H para o Z80, isto é, fazem referência à mesma posição de memória. Na figura 1 apresentamos uma tabela para a conversão dos endereços entre Z80 e o 6502.

Para passarmos parâmetros, tanto de ida quanto de volta, entre o Z80 e o 6502, podemos utilizar dois métodos: o primeiro consiste em colocarmos um dado em uma posição de memória com um microprocessador e retirar com o outro, utilizando a figura 1. O segundo método se baseia no uso dos registradores (A, X e Y) do 6502. Para isto, usaremos posições de memória especiais, de acordo com a tabela abaixo:

Z80	6502
0F045H	\$45 → Acumulador A
0F046H	\$46 → Registrador X
0F047H	\$47 → Registrador Y

Obs.: Em alguns manuais do CP/M os registradores X e Y estão com endereços trocados.

Para compreendermos melhor como isto funciona, vamos supor que uma rotina interna do Apple utilize o dado que estiver no Registrador X como parâmetro de entrada, e que retorne pelo Acumulador um determinado resultado. A estrutura

Listagem 3

```
;
; EXEMPLO DO USO DO ASM E DO LOAD
;
; MICRO SISTEMAS - SALGADO
;
      ORG 100H
BDD5 EQU 5
BOOT EQU 0
PRINT EQU 9
;
INICIO: LXI SP,STACK ;RESERVA STACK
        LXI D,MES    ;DE APONTA PARA
                ; MENSAGEM
        MVI C,PRINT  ;FUNCAO PRINT
        CALL 5       ;EXECUTA
        JMP 0        ;FIM
;
0100 316601
0103 110E01
;
0106 0E09
0108 CD0500
010B C30000
;
010E 0A0D4D4943MES
011E 0A0D412050
012B 5245564953
013D 0A0D444520
014C 5441444F52
;
0156          STACK DS 10H ;AREA DO STACK
;
0166          END
```

GRÁFICOS NO TURBO PASCAL

que deveremos montar deverá ser algo do tipo:

```
REGA EQU 0F045H
REGX EQU 0F046H
MVI A,DADO ; Coloca o dado em A
STA REGX ; Coloca A em REGX (parâmetro de entrada)
; Executa a chamada do 6502
LDA REGA ; Pega o valor de retorno
```

Agora a parte mais importante: como ativar o 6502. Para isto, usaremos duas outras posições de memória especiais, que são:

```
0F3DEH → contém o endereço da placa de CP/M.
0F3DOH → local em que se coloca o endereço da rotina escrita em Assembler no 6502.
```

Após o endereço da sub-rotina ter sido colocado no local correto (0F3DOH), bastará utilizarmos uma instrução que coloque algo no endereço da placa.

Para que este mecanismo fique claro, veremos dois exemplos. No primeiro (listagem 4) temos um programa que dá um beep, utilizando uma rotina interna do Apple. Para isto, utilizaremos a rotina BELL2 (\$FBE4). No segundo exemplo (listagem 5), utilizaremos a rotina interna PRTYX (\$F940) que tem por função imprimir o conteúdo dos registradores X e Y.

Bibliografia

- H., THOM, CP/M Guia do Usuário;
- L., JON, CP/M Assembly Language;
- L., LANCE, Z80 Assembly Language Programming;
- W., NAT, Z80 Instruction Handbook;
- J., KATHLEN; W., NIKLAUS, Pascal User Manual and Report;
- G., PETER, Programing in Pascal;

Listagem 4

```
A>
;
; EXEMPLO DO USO DO 6502 PELO Z80
;
; MICRO SISTEMAS - SALGADO
;
;
; ORG 100H
LZ80 EQU 0F3DEH
L6502 EQU 0F3DOH
BELL2 EQU 0FBE4H
BOOT EQU 00000H
;
INICIO: LXI SP,STACK ;RESERVA STACK
LXI H,BELL2 ;COLOCA EM HL O
; ENDERECO DA
; SUBROTINA
SHLD L6502 ;COLOCA HL NO
; ENDERECO DADO
; POR L6502
LHLD LZ80 ;PEGA ENDERECO
; DA PLACA
MOV M,A ;COLOCA O VALOR
; DE A (NAO IMPOR-
; TA O VALOR) E
; EXECUTA
; RETORNA
;
; DS 10H
STACK
END
```

R., J. S.; B., H. J., Programming via Pascal;
 S., JEFFREY, Apple Graphics & Arcade Game Design;
 W., KEN; K., BOB; K., LISA, Apple II Computer Graphics;
 L., WILLIAN, What's Where in the Apple;
 BORLAND INTERNATIONAL, Turbo Pascal - Reference Manual;
 MICROSOFT CORPORATION, Microsoft Softcard System for Apple II - Instalation and Operation Manual.

Listagem 5

```
;
; EXEMPLO DO USO DO 6502 PELO Z80 ; TA O VALOR) E
; ; EXECUTA
; MICRO SISTEMAS - SALGADO ;
; IMPRIME OS NUMEROS. DEVERA* APARECER
; 1020 NA TELA
;
;
; MVI A,010H
; STA REGY ; Y = 10H
; MVI A,020H
; STA REGX ; X = 20H
; LXI H,PRTYX
; SHLD L6502
; LHLD LZ80
; MOV M,A
;
; JMP BOOT ;RETORNA
;
; DS 10H
STACK
END
;
; LXI H,HOME ;COLOCA EM HL O
; ENDERECO DA
; SUBROTINA
; COLOCA HL NO
; ENDERECO DADO
; POR L6502
; PEGA ENDERECO
; DA PLACA
; COLOCA O VALOR
; DE A (NAO IMPOR-
; TA O VALOR) E
; EXECUTA
; RETORNA
```

Antonio C. Salgado Guimarães é formado em Engenharia Mecânica pela Universidade Santa Ursula, no Rio de Janeiro, e trabalha, atualmente, como Programador no LNCC/CNPq, onde presta apoio técnico ao Projeto de Desenvolvimento de Software em Engenharia Mecânica para Mini e Microcomputadores.

PROGRAMAS PARA MSX (EXPERT E HOT-BIT)
 CIÊNCIA MODERNA DE COMPUTAÇÃO LTDA.
 Av. Rio Branco, 156 - Sub-Solo - Loja 127 - CEP 20.043 - Centro - RJ
 Tels.: (021) 262-5723 ou 240-9327

ITEM	TITULO	DESCRICAO	PRECO.
201	EDGRAF	EDITOR GRAFICO. COM O QUAL VOCE PODE-RA DESENHAR E PROJETAR O QUE O SEU POTENCIAL FOR CAPAZ.....	55,00
202	HUNCH BACK	TENTE ESCAPAR DO CASTELO SEM SER PEGO PELOS GUARDAS.....	50,00
203	COSMOS	DESTRUA AS NAVES ESPACIASI COSMICAS..	50,00
204	HOT SHOE	DESVIE DOS ASTEROIDES ATE ENCONTRAR O REATOR NUCLEAR.....	50,00
205	CANNON FIGHTER	SALVE SEU DEPOSITO DE MANTIMENTOS DO ATAGUE DOS TANQUES INIMIGOS.SENSACIONAL.	50,00
206	CATABALAO	TENTE APANHAR O MAIOR NUMERO DE BALOES POSSIVEL.CUIDADO COM O OXIGENIO DISPONIVEL. DESTRUA OS PASSAROS INIMIGOS..	50,00
207	PYRAMIDE	ACHE O TESOURO NO LABIRINTO SEM SER PEGO PELOS MORCEGOS ESCORPIOES E A MUMIA.	50,00
208	BINARY LAND	MATE A ARANHA,DESTRUA AS TEIAS E PEGUE TODOS OS OBJETOS DO LABIRINTO.....	50,00
209	DOG-FIGHTER	VOCE EH PILOTO DE UM CACA E ESTA EM COMBATE.TENTE DESTRUIR SEUS INIMIGOS.....	50,00
210	FLIPPER	IGUAL AO TRADICIONAL FLIPPER DO FLIPERAMA.SENSACIONAL.....	50,00
211	FAIXA PRETA	LUTA DE KARATE.....	50,00
212	NORSEMAN	NAO DEIXE QUE OS MONSTROS PEGUEM A BARRA DE OURO QUE ESTA SOB SUA PROTECAO.....	50,00
213	THEZEUS	LIBERTE A PRINCESA QUE ESTA PRESA NUMA SALA DO LABIRINTO.EVITE SER PEGO TAMBEM.	50,00
214	DECATHLON	SEJA UM CAMPEAO. PARTICIPE DAS PROVAS	50,00
215	COLUMBIA	VOCE ESTA INVADINDO OUTRO PLANETA EVITE SER DESTRUIDO PELOS CACAS E MISSEIS INIMIGOS.DEVERAS SENSACIONAL.....	50,00
216	PITFALL II	ACHE AS BARRAS DE OURO E EVITE OS PERIGOS EXISTENTES. MUITO BOM.....	50,00
217	RIVER RAID	SUA MISSAO E DESTRUIR OS INIMIGOS NO RIO RAID.....	50,00
218	HYPER SPORTS I	SEJA UM ATLETA. GANHE BONUS COM SUA EXIBICAO.....	50,00
219	MR. CHIN	MANTENHA SUA FAMA DE MAIOR EQUILIBRISTA	
220	MACACO ACADEMICO	ACHE O NUMERO CORRETO PARA COMPLETAR A SENTENCA MATEMATICA, MAS CUIDADO COM OS CARANGUEIJOS QUE LHE PERSEGUEM.....	50,00
222	HYPER SPORTS II	SENSACIONAL CONTINUACAO DO HYPER SPORTS I.....	50,00
223	HERO	RESGATE OS PRISIONEIRO DE UMA ESTRANHA PRISAO. MARAVILHOSO.....	50,00
224	GALAGA	SENSACIONAL JOGO ONDE SUA PERICIA DE PILOTO SERA TESTADA A TODO MOMENTO....	50,00
225	LE MANS	PARTICIPE DE UMA CORRIDA DE FORMULA I..	50,00
226	CORRIDA MALUCA	APANHE AS BANDEIRAS PELO LABIRINTO MAS CUIDADO COM O COMBUSTIVEL. SENSACIONAL.	50,00
227	PATRULHA LUNAR	RETORNE A SUA BASE APOS UMA SAIDA DE RECONHECIMENTO.....	50,00
228	EDITOR DE TEXTO	EM PORTUGUES.FACA SUAS CORRESPONDENCIAS E ARQUIVOS.....	80,00
229	TOQUE	SUAS HABILIDADES DE MUSICO SERAO TESTADAS COM ESTE PROGRAMA. DIVERSOS RITMOS..	80,00
230	XADREZ	TRADICIONAL JOGO DE XADREZ EM 6 NIVEIS	50,00
231	ROAD FIGHTER	SENSACIONAL CORRIDA DE FORMULA I.....	50,00
232	PASCAL	COMPILADOR PASCAL...MANUAL EM CASTELHANO	100,00
233	KEYSTONE KAPERS	COMO POLICIAL, EVITE QUE O LADRAO FUJA COM O DINHEIRO ROUBADO.....	50,00
234	PADEIRO MALUCO	PAJUDE O PADEIRO A FABRICAR SEUS PAES....	50,00
235	MALA DIRETA	PODEROSO BANCO DE DADOS PARA EMISSAO DE CONTROLE DE ESTOQUE	90,00
236	ESTOQUE	CONTROLE O SEU ESTOQUE ATE 100 ITENS POR ARQUIVO.....	90,00
***OBS.: TODOS OS PROGRAMAS ACOMPANHAO MANUAL EM PORTUGUES.			

Desejo receber os seguintes programas pelo(s) qual(is) pagarei a quantia de Cr\$ _____

Nºs PROGRAMAS: _____

NOME: _____

END.: _____

CIDADE: _____ UF.: _____ CEP: _____

Para tal estou enviando um cheque nominal à Ciência Moderna de Computação Ltda. Despesas de Correio inclusa.

COMUNICAÇÃO ENTRE MICROS PARA TRANSFERÊNCIA DE ARQUIVOS

O TRANSFERE é a solução para o seu problema de ter vários micros com formatos de disquete incompatíveis.

Com o TRANSFERE você pode transferir arquivos entre micros através de uma ligação por cabo usando as interfaces seriais.

Na tabela ao lado você encontra as características mais importantes do TRANSFERE. Compare-o com os concorrentes.

PREÇOS POR MICRO:

- Cz\$ 2.000,00 - Compatíveis com APPLE CP/M
- Cz\$ 3.000,00 - Outros micros CP/M
- Cz\$ 4.000,00 - Compatíveis com IBM PC

Os sistemas da INTELTOFT são operados através de menus e acompanhados por manuais que descrevem detalhadamente a sua utilização. Qualquer pessoa pode operá-los mesmo que não tenha nenhum conhecimento de computação.

CARACTERÍSTICAS:
Permite a transferência de arquivos entre micros CP/M e micros compatíveis com o IBM PC com MS-DOS.
Faz a transmissão usando um protocolo de verificação com correção automática de erros.
Transmite qualquer tipo de arquivo, como programas, textos ou dados.
Permite transmitir vários arquivos com um único comando, usando a convenção de ? e * para especificar o grupo.
A operação é feita em apenas um dos micros, o outro responde automaticamente.
Pode acessar qualquer unidade de disco conectada ao micro, inclusive discos rígidos tipo winchester.
Permite emular um terminal com protocolo tipo TTY, para conexão com minis e serviços de informação.
Trabalha com velocidade de transmissão de até 9600 bauds.
Mais de duzentas cópias instaladas. Principais clientes: PETROBRAS, INTERBRAS, SHELL, MINISTÉRIO DA FAZENDA, DHL CIA DOCAS DO CEARÁ, ELETROSUL.

OUTROS PRODUTOS:
DISQUE BOLSA Permite ligação com a BVRJ para obter cotações e dados históricos de ações. Os dados são armazenados em disco para consultas e emissão de relatórios, podendo também ser transferidos para uso por outros pacotes. PREÇO: Cz\$ 10.000,00
CONTABILIDADE GERAL Funciona em modo on-line e suporta até 65.000 contas ou lançamentos por mês. O Plano de contas é definido pelo usuário e os dados podem ser manipulados por pacotes como o LOTUS e o dBASE. PREÇO: Cz\$ 15.000,00
Escreva ou telefone para receber folhetos com informações detalhadas sobre nossos produtos. (021) 265-3346



INTELTOFT Projeto e Desenvolvimento de Sistemas S/C Ltda.
 Praia do Flamengo 66 Sala 1104 CEP 22210 - Rio de Janeiro - RJ

EMPRESA FILIADA A ASSESPRO

SWENSSON, Q.; GOMES, J. P.; Lotus 1-2-3, Livros Técnicos e Científicos Editora.

O livro é dividido em três blocos principais. No primeiro deles, o autor apresenta uma visão básica do Lotus 1-2-3, abordando seus comandos mais usados. A seguir, na parte 2, ele enfoca outros comandos do menu principal (/Worksheet; /Range; /Copy; /File; /Print; /Graph), o que torna possível o desenvolvimento de vários tipos de aplicação.

Finalmente, são apresentados recursos adicionais do 1-2-3, como impressão de gráficos (PRINT-GRAPH); DATA (/D) e Macros.

WATANABE, R. M., Guia do Programador D.O.S., Editora Aleph.

O Guia do Programador DOS destina-se a usuários já familiarizados com, pelo menos, as operações usuais do DOS e Assembler do microprocessador 6502. É recomendável também o estudo prévio do BASIC Applesoft e Assembly 6502.

São abordadas questões do tipo como aumentar a capacidade

de armazenamento; como melhorar o tempo de acesso; as formas de proteger os dados contra cópias; como recuperar arquivos perdidos acidentalmente etc.

HOFFMAN, P., MSX - Guia do Usuário, Editora McGraw-Hill.

Mais que um guia, este livro é um complemento aos manuais desta linha de computadores que não pode faltar na estante dos usuários. Em linguagem simples e eficaz, o autor consegue explicar desde as características básicas da máquina até suas mais complicadas funções, sempre com exemplos práticos e tabelas esclarecedoras. O livro contém inclusive dicas que não estão nos manuais, tais como endereços de acesso à algumas rotinas da ROM do equipamento e endereços importantes que controlam o BASIC MSX.

CHRISTMANN, R. U., Visitrend/Visiplot - Guia do Usuário Brasileiro, Editora Campus.

Parte integrante da série "Guia do Usuário Brasileiro", este é um

manual prático de utilização do Visitrend/Visiplot. Nele o autor fornece os conhecimentos necessários para o uso destes pacotes; aborda suas possibilidades de aplicação; entrada de dados e os diversos tipos de gráficos.

Estes são alguns dos assuntos contidos nos capítulos: Menu do Visiplot; Como entrar com dados; Gráficos de linha, barras, confronto, circulares, mínimos e máximos; e Cálculos estatísticos. Há ainda um capítulo "Desafio", para que o leitor possa testar o que aprendeu.

ENDEREÇOS DAS EDITORAS

- Aleph Editora - Av. Brigadeiro Faria Lima, 1451, Conj. 31, CEP 01451, tel.: (011) 813-4555;
- Editora Campus - Rua Barão de Itapagipe, 55, CEP 20261, tel.: (021) 284-8443;
- Livros Técnicos e Científicos Editora - Rua Vieira Bueno, 21, São Cristóvão, CEP 20920;
- Editora McGraw-Hill - Rua Tabapuã, 1105, CEP 04533, tel.: (011) 280-6622, Itaim Bibi, São Paulo.

• A partir deste número, MS passará a publicar uma relação de todos os livros recebidos em sua redação durante o mês.

• Aleph Editora - Aprofundando-se no MSX.

• Editora Campus - Contabilidade Sistemática em Microcomputadores; Visicalc - Guia do Usuário Brasileiro; Como Programar seu PC; LOGO - Introdução ao poder do ensino através da programação; Informática, uma introdução.

• Livros Técnicos e Científicos Editora - Cartão de Referência dBase II; Cartão de Referência dBase III.

• Editora McGraw-Hill - Assembler para o TK90X; MUMPS - Guia do Usuário; MS - DOS - Guia do Operador, Comandos Básicos; dBase III - Guia do Operador, Comandos Básicos; dBase II - Guia do Operador, Comandos Básicos

• Petit Editora - Construa seu computador por meio salário mínimo.

• SCI Editora - Conceitos, problemas e prática de gerência para profissionais de informática: diretrizes e normas.

LIVROS DE INFORMÁTICA

LANÇAMENTOS

001 ABREU - 47 Programas para ZX Spectrum I TK 90X	77,00	024 HARRISSON - FrameWork para Principiantes, Guia do Usuário	110,00
002 ALCANTARA - Visicalc Guia do Usuário Brasileiro	86,00	025 HOFFMAN - MS-DOS, Guia do Usuário, Incluindo IBM PC DOS Versões 1.0, 1.1, 1.25, 2.0 e 2.1.	95,00
003 ALEPH - Coleção de Programas para MSX VOL. 1	93,00	026 HOFFMAN - MSX Guia do Usuário	110,00
004 BARAS - Lotus 1.2.3, Guia do Usuário, Inclui Versão 2.0	110,00	027 JAMES - Pascal para Micros	112,00
005 BOTEUX - PERT-CPM, ROY, e outras Técnicas de Programação e Controle	68,50	028 JAMES - Inteligência Artificial em Basic	92,00
006 BOTELHO - Basic Prático, Conceitos Fundamentais e Avançados	85,00	029 LARSEN - Computação para Crianças, TK 83, 85, CP 200 e Similares	39,00
007 BYRES - dBase II Aplicações Comerciais	110,00	030 LOBO - Mumps, com Programas-Exemplo Comparação com outras Linguagens	72,00
008 CARVALHO - Assembler para o TK 90X	85,00	031 LUCCHESI - Introdução à Criptografia Computacional	57,00
009 CARVALHO - Basic Avançado para o TK 90X	75,00	032 MACHADO - Comando Numérico Aplicado às Máquinas-Ferramentas	300,00
010 CASANOVA - Princípios de Sistemas de Gerência de Bancos de Dados Distribuídos	177,00	033 MAGALHÃES - Computação Gráfica	85,00
011 CAUTELA - Sistemas de Informação Técnicas Avançadas de Computação	89,00	034 MARSHALL - Linguagens de Programação para Micros	90,00
012 CHRISTMANN - Visitrend Visiplot, Guia do Usuário Brasileiro	67,00	035 MCNITT - Simulação em Basic	89,80
013 CLAYBROOK - Técnicas de Gerenciamento de Arquivos	155,00	036 MEDDATA - Mumps Guia do Usuário	110,00
014 CURTIS - WordStar IBM PC e seus Compatíveis, Guia do Usuário	85,00	037 MENASCÉ - Planejamento de Capacidade de Sistemas de Computação	72,00
015 ETTLIN - WordStar Guia do Usuário Versão 8 Bits CP/M	85,00	038 NEWCOMER - Cobol Estruturado, 163 Problemas Resolvidos, 40 Problemas Propostos	95,00
016 FINKEL - TRS-80 Programação Usando Arquivos de Dados	78,20	039 NOGUEIRA - Introdução aos Sistemas Distribuídos	98,60
017 FISHBACK - FrameWork Aplicações em Finanças	110,00	040 ORILIA - Processamento de Dados nas Empresas	85,00
018 FREEDMAN - dBase II para Principiantes	110,00	041 PAVAN - Constituinte, Ciência e Tecnologia	45,00
019 GALVÃO - Dicionário Integrado de Informática 4ª Edição	90,00	042 PIAZZI - Aprofundando-se no MSX	125,00
020 GOODYEAR - Logo Introdução ao Poder do Ensino Através da Programação	98,00	043 POOLE - Apple II Guia do Usuário, Apple IIPlus e Apple IIe	96,00
021 GIANE - Análise Estruturada de Sistemas	79,80	044 ROSEN - A Linguagem de Máquina do Apple	65,00
022 HANCOCK - Manual de Linguagem C	109,00	045 SANDERS - Manual do Apple Macintosh	79,80
023 HARTNELL - Como Programar seu PC	61,00	046 TAROUCO - Redes de Comunicação de Dados	198,00
		047 SUCESSU - Dicionário de Informática 4ª edição	139,00
		048 GIOZZA - Redes de Computadores, Tecnologia e Aplicações	139,00

Atendemos por reembolso postal

Obs.: na Capital entregamos a domicílio. Consulte-nos.



Livraria Sistema

Av. São Luiz, 187 - Loja 8 - 1ª Sobreloja - Tel.: 257-6118 - 259-1503 CEP 01046 - Galeria Metrôpole - São Paulo

ÍNDICE DOS ANUNCIANTES



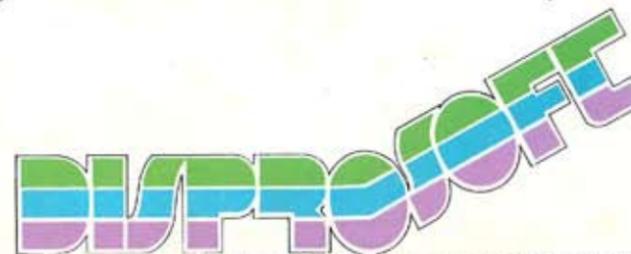
ADRESS	pág. 27
ALFAMCIRO	pág. 61
BEL BAZAR	pág. 61
BRASIL TRADE CENTER	pág. 49
CEDUSOFT	pág. 12
CENTRALDATA	pág. 13
CIÊNCIA MODERNA	pág. 64
COMPUCLUB	pág. 61
DATAROAD	pág. 61
DIGITUS	pág. 21
FILCRES	pág. 17
GUARDIAN	pág. 43
INFORUSO	pág. 30
INFOSHOPPING	pág. 16
INTELSOFT	pág. 65
J.V.A. MICROCOMPUTADORES	pág. 55
K.M.P.	pág. 40
KRISTIAN ELETRÔNICA	pág. 19
LASERBIT	pág. 61
LITEC	pág. 53
LIVRARIA SISTEMAS	pág. 66
MAGIC WOLRD	pág. 61
MEDIDATA	pág. 5
MICROCENTER	pág. 61
MICRODIGITAL	4ª capa
MICRO EQUIPAMENTOS	pág. 42
MICROMAQ	pág. 37
NCR DO BRASIL	pág. 39
NASAJON	pág. 7
NASAJON	pág. 54
OCCIDENTAL SCHOOLS	pág. 29
PAPELARIA OUVIDOR	pág. 61
PEEK POKE	pág. 28
PRA CPD	pág. 27
PROCEDA	págs. 34-A a F
SB DADOS	pág. 26
SENAC	pág. 33
STOP ICARAI	pág. 9
SUPORTE	pág. 57
TEKBOX	pág. 48
TROPIC	2ª capa
TROPIC	3ª capa



Programas para TK 90X que falam nossa língua.

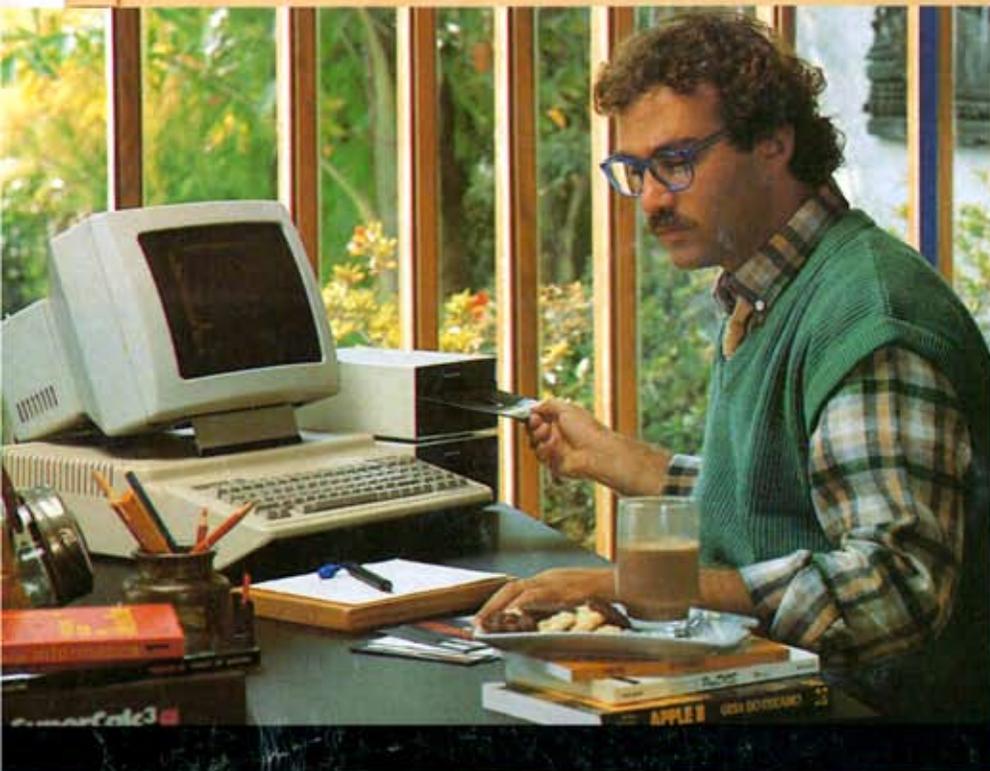
Finalmente, uma empresa nacional assumiu uma atitude brasileira: editar programas e jogos para TK 90X em português. A Disprosoft está lançando programas inéditos no Brasil.

São jogos animados, inteligentes, programas com aplicações profissionais, educacionais, comerciais e utilitários. Procure o seu programa, nas melhores lojas.



TROPIC INFORMÁTICA LTDA. CAIXA POSTAL 16441 - S. PAULO - CAPITAL

A Microdigital lança o TK 3000 II e tira os 8 anos de atraso do micro brasileiro.



TK3000 II



MICRODIGITAL

Chega ao Brasil o sucessor do Apple IIe "Enhanced".

Tire da cabeça tudo que você já teve, tem ou viu em matéria de micros em geral e Apples em particular.

É a primeira vez que chega ao Brasil um Apple último modelo: o TK 3000 IIe é uma versão ainda mais avançada do avançadíssimo Apple IIe "Enhanced", lançado em maio de 1985 nos Estados Unidos.

É o único que roda Totalworks e Supercalc 3a, entre milhares de outros. Faz em segundos o que os demais micros levam intermináveis minutos para fazer, tem memória básica de 64 Kbytes (expandível com placas até 1 Megabyte) e teclado numérico incorporado.

Escreve em português com todas as letras e acentos e com maior facilidade do que uma máquina de escrever eletrônica.

E, entre outras exclusividades, tem um design anatômico, para maior conforto do operador e produtividade no trabalho.

Venha logo conhecer e reservar o seu TK 3000 IIe nos Revendedores Autorizados Microdigital.

Os 8 anos-tecnologia que o separam dos outros micros, podem ser exatamente a distância que você vai colocar entre sua empresa e os concorrentes.

TK 3000 IIe

MICRODIGITAL